



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

**Propuesta de animación en un aula de
Educación Primaria: stop-motion**

**Animation proposal for a Primary Education
class: stop-motion**

Autora/s

Eva Lázaro Cruz

Director/es

Juan Cruz Resano López

FACULTAD DE EDUCACIÓN
Año 2017

RESUMEN

Hoy en día vivimos en la era de la comunicación y, centrándonos en el tema de este TFG, la animación.

En este trabajo, veremos un poco de la historia de la animación señalando algunas de las técnicas que, considero, resultan más interesantes para trabajar en el aula y, haremos especial hincapié en aquellos temas que poco a poco comenzamos a ver en las películas de dibujos y que antes podían ser considerados tabú.

Iniciaremos este trabajo con una presentación del marco legal educativo actual y su correspondiente apartado a la Educación Plástica y Visual, así como algunos detalles sobre la atención a la diversidad.

Finalmente, propongo la realización de un corto de animación, con niños de entre 7 y 8 años, donde sean ellos los principales protagonistas y creadores de la historia, desde el argumento de la misma, la caracterización de los personajes y el diseño de decorados.

Palabras clave: educación artística, segundo de primaria, animación, stop-motion, atención a la diversidad.

ABSTRACT

Nowadays, we live in the age of communication and, to focus on the matter of this final project, the animation.

In this paper, we'll see a little of the animations history pointing out some of the techniques that, in my opinion, are most interesting to work in the classroom and, we'll emphasized in those themes that, step by step, we are starting to see in cartoons movies and that before, it could be considerer taboo.

This final project begins with a presentation of the legal framework about education and the corresponding Art's section, just like some details about the diversity outreach.

Finally, I propose the production of an animation short film, with children between 7 and 8 years old, in which one, they will be the main leaders and creators of the story, from the argument, the characterization of the characters and the desing of the set.

Key words: art eduction, second of primary, animation, stop-motion, diversity outreach.

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN.....	6
2. OBJETIVOS	9
3. MARCO LEGAL	10
4. BREVE INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DEL CINE DE ANIMACIÓN	13
4.1. CONCEPTO Y SIGNIFICADO DE ANIMACIÓN Y DIBUJO ANIMADO	16
5. LAS ARTES PLÁSTICAS Y EL DIBUJO ANIMADO.....	18
5.1. QUE TÉCNICAS PODEMOS USAR EN PRIMARIA.....	18
5.1.1. EL STOP-MOTION	22
6. EVOLUCIÓN DE LOS DIBUJOS ANIMADOS.....	26
6.1. QUÉ NOS HA ENSEÑADO DISNEY	27
6.2. QUÉ ENTIENDEN LOS NIÑOS	28
6.3. ¿ESTÁ CAMBIANDO EL CONCEPTO DEL CINE INFANTIL?	33
6.3.1. EL ESTEREOTIPO DEL GÉNERO	34
6.3.2. EL ESTEREOTIPO RACIAL.....	38
6.3.3. EL ESTEREOTIPO DE CLASES	39
6.3.4. LA ANIMACIÓN PARA ADULTOS	41
7. PROPUESTA DIDÁCTICA: HAGAMOS NUESTRA PROPIA PELÍCULA	43
7.1. QUÉ QUEREMOS TRABAJAR.....	43
7.2. CÓMO VAMOS A CONTAR NUESTRA HISTORIA	46
7.3. HAGAMOS MAGIA	48
7.4. EL RESULTADO: NUESTRA PROPIA HISTORIA	51
8. CONCLUSIONES FINALES.....	53
9. BIBLIOGRAFÍA.....	56
9.1. WEBGRAFÍA.....	57

10. ANEXOS	60
ANEXO 1: Encuestas	60
ANEXO 2: Cuaderno de cine	66
ANEXO 3: Pequeñas obras maestras	75
ANEXO 4: El argumento de nuestro corto	83
ANEXO 5: Storyboard	84
ANEXO 6: Los pequeños creadores	86
ANEXO 7: Un adelanto de la película	90
ANEXO 8: Cómic.....	92

1. JUSTIFICACIÓN

He creído interesante la elección de este tema, en primer lugar, por la versatilidad que me proporciona para trabajar en el aula con alumnos de diferentes edades y, en segundo lugar, por las maravillas que únicamente los más pequeños son capaces de ver y de hacernos ver.

Vivimos en una sociedad donde los dibujos animados, en forma de serie de televisión o de películas, se encuentran a la orden del día. Los niños conocen todos los nombres de los personajes de su serie favorita e, incluso, de la que más detestan. Se acuerdan de las hazañas de sus héroes, de las cosas que les gustan y las que odian y, a menudo, aprenden valiosas lecciones sin ser conscientes de ello.

La animación, como técnica cinematográfica, tiene un poco de esto y un poco de aquello. Sabemos que se apoya en el dibujo, la fotografía o la pintura para dar vida a los personajes, pero es más que eso, es la mezcla de distintos artes con un poco de magia. No hablo de la magia de la tecnología que, con sus avances han ayudado a crecer a pasos agigantados a la rama de animación, yo me refiero a la magia que hay en los ojos de un niño cuando sale del cine con sus padres después de haber visto la nueva película de Disney. Esa ilusión, esas caras de admiración.

No soy la primera en darme cuenta de esto, Fernando Hernández en su libro *Educación y cultura visual* (1997) comenta varios aspectos relacionados con el tema y, concretamente, señala la importancia de estudiar e interpretar los productos culturales que encontramos en el cine y en los medios de comunicación, para así ayudar a los alumnos a que sepan responder ante la avalancha mediática que se les viene encima. Por esto mismo creo que debemos empezar a utilizar instrumentos tan poderosos como este, para transmitir a nuestros alumnos conocimientos, historias y valores. Pero, aún más importante que esto, dejar que sean ellos los que nos cuenten sus propias historias.

Del mismo modo, no se me escapa que el cine es objeto de estudio de muchas ramas fuera de la artística, como por ejemplo la Psicología Social. El séptimo arte es socialización, en él vemos reflejados valores y normas sociales, modelos de

comportamiento que pueden ser positivos o negativos y también múltiples estereotipos sociales.

Todo esto provoca una reacción en el público. Los adultos podemos ser conscientes de la intención que tiene el film detrás de la historia, pero los pequeños son más vulnerables puesto que, volviendo a la animación y los dibujos animados, detrás de los colores, formas y demás elementos hay un motivo, nada se deja al azar. Enseñar a nuestros estudiantes a enfrentarse a los trucos de la industria del cine no hará que dejen de disfrutar de ella, pero si les permitirá desarrollar conciencia sobre lo que ven y nos permitirá a los maestros crear personas de pensamiento crítico y capacidad de juicio, algo bastante importante en una sociedad totalmente mediatizada.

En el presente escrito, comentaremos un poco sobre el proceso de animación y la implicación de las artes plásticas en el mismo y, evidentemente, algunas técnicas que creo que son idóneas para las aulas e introducir este nuevo lenguaje en los colegios. Como hablar por hablar no nos lleva a nada, además de contar la teoría de la forma más amena que he podido encontrar, he intentado justificar a cada oportunidad mis palabras con hechos, tal y como se verá conforme avance en el documento.

Al hablar de dibujos animados, haré la obligada mención a la industria por excelencia, la que ha cautivado los sueños e ilusiones de los más pequeños desde finales de los años 20: la factoría Disney. Pero no me interesa tanto la empresa ni el imperio mediático y consumista que hay detrás de las películas, lo que quiero comentar en el trabajo son los valores con los que Disney ha impregnado nuestras vidas yendo más allá del entretenimiento, valores entre los que Giroux (2001)¹ destaca el respeto a la autoridad, la jerarquización social, la familia tradicional y una ideología patriarcal entre otros. ¿Son estos valores los mismos ahora? ¿Ha avanzado la industria del cine animado con la sociedad o sigue vendiendo los mismos sueños que hace cincuenta años?

¹ Citado por Digón Requeiro en el artículo "El caduco mundo de Disney: propuesta de análisis crítico en la escuela" de la *Revista Científica de Comunicación y Educación* nº 26

Al margen de esto, o a cuento de ello según se vea, la elección del tema de mi trabajo me resultó muy sencilla. Quería enseñar a los niños a leer y a expresarse en el lenguaje del cine.

En un mundo dominado por dispositivos visuales y nuevas tecnologías (entre las que podemos incluir las artes visuales) nuestra “finalidad educativa podría ser facilitar experiencias reflexivas críticas” (Hernández, 2007: 23). Tanto estudiantes como educadores deben ir un paso más allá y comprender como las imágenes a las que están bombardeados diariamente les influyen en su forma de pensar, sentir y actuar y, como también señala Hernández, en la imaginación de sus identidades e historias sociales.

2. OBJETIVOS

Entre los objetivos principales del trabajo se encuentra el descubrir las infinitas posibilidades del uso de la animación en las aulas como un recurso educativo más y, concretamente, de aquellas técnicas como el *stop-motion* que son muy sencillas de implementar en las clases y que apenas requieren recursos informáticos ni de edición.

Otro objetivo a destacar podría estar relacionado con la importancia de tomar conciencia sobre las capacidades creativas de nuestro alumnado.

En otro nivel, se quieren lograr estos objetivos trabajando un contenido específico que haga reflexionar a los educandos sobre la diversidad y acerca de los valores que resultarían idóneos que asumieran como propios.

El marco legal de mi trabajo, se sitúa dentro de la legislación de la Comunidad Autónoma de Aragón y según la Orden del 16 de junio de 2014 sobre el currículo de Educación Primaria, en el Anexo II: **Educación Artística**. Dentro de dicho anexo, destaco el siguiente objetivo por estar relacionado también con mi escrito:

Obj.EA11. Realizar producciones artísticas de forma cooperativa, combinando e integrando diferentes técnicas con una actitud responsable, asumiendo distintas funciones, demostrando una actitud de iniciativa personal y colaborando en la resolución de los problemas que se presenten para conseguir un producto final satisfactorio.

3. MARCO LEGAL

El Boletín Oficial del Estado (BOE), en el número 52, a fecha de sábado 1 de marzo de 2014, en su sección I presenta las disposiciones generales del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Nos basamos en la actual Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) que ha modificado el artículo 6 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), para definir el currículo como la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas.

Atendiendo al Real Decreto, en su artículo 6 acerca de los principios generales se establece que la **finalidad** de la Educación Primaria es:

La finalidad de la Educación Primaria es facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria.

Además, señala que la acción educativa en esta etapa procurará la integración de las distintas experiencias y aprendizajes del alumnado y se adaptará a sus ritmos de trabajo.

Dentro de los **objetivos generales** de la etapa de Educación Primaria, he seleccionado a continuación los que considero más relevantes de cara al trabajo que voy a realizar en este TFG:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

En el apartado 2: objetivos, ya he señalado que nos situaremos dentro del currículo de Educación Primaria en el Anexo II: **Educación Artística**.

Como bien es sabido, esta área se ha dividido en dos disciplinas: la Educación Plástica y la Educación Musical. Centrándonos en la primera, el bloque que más nos interesa es el de la **Educación Audiovisual**, el cual se refiere al estudio de la imagen en todas sus manifestaciones, no obstante, la metodología de trabajo a llevar a cabo aborda todos los bloques del área.

Para terminar con este apartado, citaré un párrafo del currículo sobre la Educación Artística:

Las manifestaciones artísticas son aportaciones inherentes al desarrollo de la humanidad: no cabe un estudio completo de la historia de la humanidad en el que no se contemple la presencia del arte en todas sus posibilidades. Por otra parte, el proceso de aprendizaje en el ser humano no puede estar alejado

del desarrollo de sus facetas artísticas que le sirven como un medio de expresión de sus ideas, pensamientos y sentimientos. Al igual que ocurre con otros lenguajes, el ser humano utiliza tanto el lenguaje plástico como el musical para comunicarse con el resto de seres humanos.

Como ya he dicho en anteriores apartados, mi intención es centrarnos en el apartado de la comunicación y que de este modo los niños desarrollen su atención, inteligencia, imaginación y creatividad entre otras facetas. Con el uso responsable de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), podrán explorar también el desarrollo de sus capacidades artísticas.

Por último, me gustaría aprovechar este apartado sobre el marco legal para referirme brevemente a la **atención a la diversidad**. Como educadores, debemos hacer especial énfasis en ella, no solo en referencia a nuestro propio alumnado como indica la actual legislación, sino también como concienciación. Debemos prestar atención individualizada a nuestros educandos, así como poner en práctica mecanismos de refuerzo y tratar de prevenir las posibles dificultades de aprendizaje que surjan. Pero, además, debemos inculcar a nuestros alumnos la importancia del respeto y apoyo de todos los niños y niñas, no solo de su centro escolar, cuyas características individuales y personales les hagan ser diferentes y/o tener dificultades de distintos ámbitos.

En este proyecto, trabajaremos la atención a la diversidad desde una de las áreas más interdisciplinares que hay: la artística.

4. BREVE INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DEL CINE DE ANIMACIÓN

Son muchos los que sitúan el origen de este mágico arte en la fotografía, puesto que consideramos animación todas aquellas obras que hayan sido filmadas «fotograma a fotograma». Pero antes de comenzar a relatar un poco de esta historia, tenemos que saber de qué estamos hablando, ¿qué es pues, la animación?

No son pocos los expertos que opinan que el cine de animación es un “conjunto de películas, basadas en diferentes técnicas – dibujos animados, marionetas, muñecos, etc. – que prescinde ordinariamente de la reproducción cinematográfica de la realidad”. Otros como Noriega (2002), además, realizan alguna puntualización sobre esta definición, en su caso señala que para conseguir una verdadera animación, los fotogramas estáticos que se sucedan deben haber sido creados individualmente, dando así lugar a un cine donde el movimiento y el vector temporal se crean al margen de la referencia del tiempo real.

Me gustaría comenzar nombrando algunas personas que fueron pioneras en el campo de la animación, que se alentaron a salir de lo que era normal y decidieron dar un paso más allá, investigando y comenzando a crear las bases de lo que es la animación actual.

En Europa fueron muchos los artistas que se lanzaron a la aventura. El francés Méliès, un precursor en estas técnicas, fue quien comenzó a experimentar con apariciones y desapariciones de objetos así como con su movimiento. Fue, justamente en Francia, donde hubo un gran desarrollo de este tipo de cine, gracias entre otros a Émile Cohl, caricaturista de quien Noriega (2002) diría que puede considerarse el auténtico pionero del cine de animación y que, además, llegó a diseñar un aparato para la misma: el binetoscopio.



Figura 1. *Fantasmagorie* (1908).
Émile Cohl

Un poco más al norte, en Rusia, hubo otro gran animador, este de origen polaco, el cual dedicó su vida a crear más de cien obras de animación inicialmente dirigidas a un público infantil. Por supuesto, hablo de Vladislav Starévich el cual se inició en la animación tridimensional tratando de representar con maniqués el movimiento de unos insectos.

Pero, no todo el talento estaba fuera de casa, el aragonés Segundo de Chomón es considerado como uno de los inventores de lo que conocemos hoy en día como cine animado, con películas tan innovadoras para su época como *"El hotel eléctrico"* (1905).



Figura 2. Fotograma de *"El hotel eléctrico"*

Es probable que no se llegue a conocer al verdadero pionero de este género, ya que como bien sabemos, son muchos los documentos que con el tiempo se han perdido o de los que desconocemos su autor. Sin embargo, estas figuras de la fantasía y la animación se vieron influenciadas unas por otras en algún momento de su vida y sin ellas, es casi seguro, que el cine de animación no sería lo mismo.

Ahora bien, dejando de lado a las grandes personalidades de este mundo, como he señalado al principio, la historia de la animación propiamente dicha comenzó a partir del siglo XIX, de la mano de la fotografía fija. Son muchos los inventos que facilitaron su desarrollo: el fenaquistiscopio de Plateau, el zootropo de Horner cuyo invento utilizaba imágenes vistas a través de ranuras, las cuales se dibujaban en el interior del tambor giratorio y permitían apreciar el movimiento al girarlo.

Eadweard Muybridge, cuyos experimentos sentaron de base para el posterior invento del cinematógrafo, creó una colección de fotografías² que aun hoy en día son empleadas como referencia por los animadores de nuestro siglo. Por poner un ejemplo más visual, en la figura 3 se puede ver una versión más sofisticada de esta técnica empleada en la película *Matrix* (1999).

Figura 3. Los efectos especiales de “*Matrix*”, muestran la versión de John Gaeta de las fotografías de Muybridge.



Evidentemente, no podríamos hablar de cine ni de su historia sin mencionar a los hermanos que crearon o, mejor dicho descubrieron, lo que conocemos como “fotografía engaño”, es decir, el *stop-motion*. Junto a los hermanos Lumière, hubieron otros muchos maestros de la animación que merecerían algo más que una simple mención, como los también hermanos Fleischer, Paul Terry, Walter Lantz y, naturalmente, el animador por excelencia y mundialmente conocido, Walt Disney.

Con sólo echar un vistazo a las obras de estos artistas, podríamos apreciar lo maravilloso del mundo de la animación. Este género es, en mi opinión, infinitamente más amplio que el cine de acción real ya que posee tantas variaciones artísticas como animadores haya.

² Dicha colección recibió el título de “El caballo en movimiento”.

4.1. CONCEPTO Y SIGNIFICADO DE ANIMACIÓN Y DIBUJO ANIMADO

Vivimos rodeados de animación: en la televisión, en el ordenador, en la calle, en los teléfonos y videojuegos, básicamente en todas partes podemos encontrar algún tipo de animación. Pero, ¿lo identificamos como tal?

Richard Taylor señala que: “La animación es definida normalmente como la creación de una ilusión de movimiento a través de la unión de una secuencia de imágenes inmóviles” (2000: 7). Otros autores, definen la animación como un arte del movimiento, una sucesión que nos da ilusión de movimiento, pero no concretan nada más por lo que podrían estar haciendo referencia a cualquier tipo de audiovisual. También existen otros autores que no se atreven a definirla, por la amplitud misma del tiempo y por el vacío conceptual que parece tener.

Tratando de poner un poco de luz en este oscuro panorama, Wells (citado en González et. al, 2016) observa que la mayoría de las definiciones de animación sirven para aplicarse a las técnicas de animación más tradicionales, pero que resultan insuficientes para cubrir el espectro de las nuevas técnicas digitales, y considera un buen punto de partida el concepto de animación desarrollado por Norman McLaren – quizás el animador más relevante de todo el siglo XX:

La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino más bien el arte de los movimientos que son dibujados. Lo que ocurre entre cada cuadro es más importante que lo que existe en cada cuadro; por lo tanto la animación es *el arte de manipular los intersticios invisibles que existen entre los cuadros*. (McLaren, citado en González, 2016: 13).

Una vez visto lo que piensan los estudiosos del tema, me gustaría dar mi propia definición. Se dice que la animación es un estilo, pero más bien debería considerarse un arte puesto que, como todas las muestras artísticas, presenta una intención comunicativa, tiene un propósito, una virtud.

Cuando hablemos de animación (y esto ya no es una opinión personal sino un hecho), hay que centrarse en la calidad y no en la cantidad. Se trata de usar nuestra

imaginación, pensar en una acción y, a continuación, representarla dibujando el movimiento.

McLaren afirmó en su libro *On the Creative Process* (editado por Donald McWilliam, National Film Board of Canada): “cómo se mueve es más importante que qué mueve... Si bien lo que se mueve también es importante, en un orden relativo a la importancia, lo verdaderamente importante es como se mueve... Lo que el animador hace en cada cuadro de la película no es tan importante como lo que él o ella hace en medio” (citado en Taylor, 2000).

De esta afirmación, podemos sacar en claro una idea: los dibujos animados son sólo una parte o el resultado de este proceso. Así que ahora toca preguntarse, ¿qué son los dibujos animados?

Según Rajadell, Pujol y Violant (2005), pueden ser interpretados como una narración realizada mediante una sucesión de imágenes que aparecen en pantalla.

La denominación de dibujos animados abarca todas aquellas secuencias visuales en dos dimensiones, o lo que viene siendo la animación tradicional. Entre estas secuencias, se incluyen las películas hechas para televisión, cine y las que se encuentran por internet, puesto que el único requisito que deben tener para considerarse dibujo animado es el de estar hechas fotograma a fotograma representando el movimiento.

Lo que está claro, es que hablemos de animación o de dibujos animados, estamos haciendo referencia a un elemento común: ambos son medios de entretenimiento. Igual que se dice que los videojuegos son “malos” para los niños por resultar violentos, no debemos obviar que los dibujos también tienen efectos psicológicos en los pequeños y que deben ser regulados según su contenido, como se verá en apartados posteriores.

5. LAS ARTES PLÁSTICAS Y EL DIBUJO ANIMADO

5.1. QUE TÉCNICAS PODEMOS USAR EN PRIMARIA

Una vez hemos hablado de la prehistoria e historia del cine, de los grandes maestros que han participado y hecho magia a lo largo de todos estos años, toca hablar de algo más interesante si cabe: los pequeños artistas que abrirán, si se lo proponen, un nuevo capítulo en la historia de la animación.

En primer lugar, previo a comenzar a hablar sobre la realización de mi propuesta dentro del aula, quiero hacer un llamamiento a todos aquellos maestros que imparten esta área. La animación no debe ser algo que dejemos relegado para más adelante por ser “demasiado compleja”. Podemos empezar a trabajar en los primeros ciclos con técnicas sencillas, en las que se usen objetos encontrados en el aula, de uso cotidiano, recortables, juguetes, dibujos... **Todo lo que la imaginación nos permita utilizar.**

No se trata de crear un corto de animación perfecto, ni de realizar unas secuencias fotograma a fotograma en las que no se noten los defectos, sino de animarles a que investiguen y creen. Lo importante es que aprendan y se lo pasen bien, no que sean perfectos, aunque sí que es cierto que, lo ideal sería que lograsen transmitir un mensaje con sus obras.

Antes de entrar a describir las técnicas que yo, personalmente, considero las más sencillas para trabajar dentro del aula, me gustaría nombrar una serie de dibujos, mundialmente famosa, como ejemplo de una creación de éxito: *South Park*. No se trata de una serie con grandes efectos especiales, ni por supuesto sofisticada. Lo que la hace considerarse una serie de culto y ser seguida por multitud de personas a lo ancho y largo del planeta es la misma simplicidad de su animación, junto con las historias y diálogos cargados de contenido, muchas veces fiel a la realidad, que logra transmitir su mensaje a las audiencias de jóvenes y adultos.



Figura 4. Imagen de la serie animada *South Park*

Ahora sí, ¿qué podemos hacer en un aula con 25 niños ansiosos por hacer algo más que escuchar una lección nueva? Pues empezaremos por darles una idea, podrá ser simple o más compleja en función del formato que queramos trabajar.

Uno de los más entretenidos, aunque no necesariamente el más sencillo, es el **cine de dedo o flipbook**. Esta técnica únicamente requiere como materiales unas pequeñas hojas de papel o cartulina (es importante que tengan cierta rigidez para poder ser ojeadas con facilidad), lápices, colores y una pizca de imaginación. Se trata de realizar dibujos, que presenten la sucesión de un movimiento. Puede ser una introducción fantástica para las técnicas de animación con transparencias.

Es una variación de las primeras formas de mover imágenes, como el zootropo que hemos visto en el apartado 4: breve introducción a la historia de la animación.

Antes de realizar la actividad en el aula, me gustaría mostrar el truco por excelencia de este tipo de cine: el calco. Lo mejor sería que comenzaran por el final de la historia, y fueran calcando las figuras para ir moviéndolas y alterándolas lo necesario para alcanzar la sensación de movimiento. Sin olvidar que estamos trabajando en el aula, no se trata de que sea preciso ya que es un ejercicio que pretende ser divertido.

Figura 5. Ejemplo de *flipbook* realizado por un alumno.



Otro sencillo método en 2D son los conocidos y poco valorados **recortables**. Una forma de animación con papel y tijeras, no muy diferente de lo que sería un teatro de sombras chinescas, con la que podemos contar historias con materiales fáciles de encontrar y utilizar. Lo único que se debe tener en cuenta para crear los muñecos de nuestros recortables, es hacer coincidir los puntos móviles de los mismos con el lugar donde normalmente habría una articulación del cuerpo³. Una forma de hacer más **atractiva** esta técnica, podría ser emplear fotografías con las caras de los propios alumnos, para que así diseñen su propio muñeco.

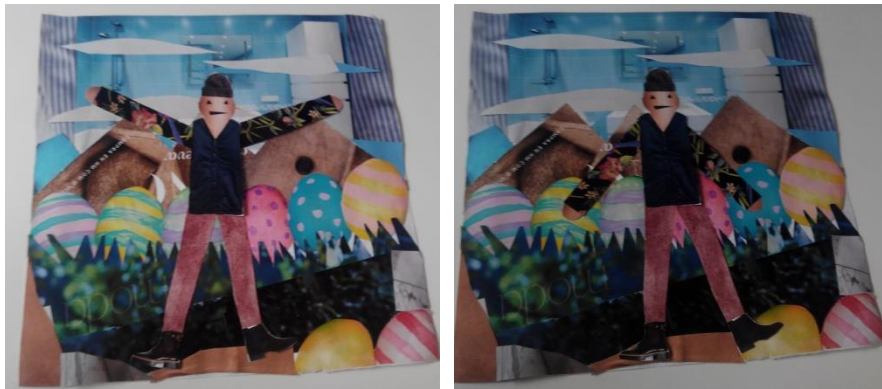


Figura 6. “La isla del gigante de Pascua”. Obra realizada por un alumno utilizando la técnica del recortable y el collage.

Con la siguiente propuesta, no estoy abriendo un mundo nuevo y jamás explorado en las clases de Educación Artística. De hecho, esta técnica es bastante habitual durante los años de Educación Primaria como recurso extra durante la elaboración de manualidades. Estoy hablando del **collage**, ya sea usando imágenes recortadas de revistas, fotografías, trozos de tela, hojas, ramitas... En mi opinión es una técnica muy útil para trabajar texturas y creo que puede ser aprovechada en muchos ámbitos dentro de la animación, especialmente si la combinamos con otras técnicas como las ya mencionadas previamente. Creo que puede resultar muy interesante trabajar con este método para ver las diferentes texturas que podemos encontrar y emplearlas tanto para el diseño de personajes como decorados.

Antes de terminar con este apartado de métodos más “comunes”, me gustaría hacer mención de la técnica del **titulado o texto animado**. Es muy sencilla de

³ Quiero recalcar que en este caso estoy hablando de la representación de figuras humanas. La animación es un mundo abierto de posibilidades donde no debemos limitar la imaginación de los pequeños, de forma que si desean crear un monstruo, un ser fantástico o cualquier otra cosa, debemos acompañarles en su creación sin ponerles límites.

componer, sobretodo una vez se ha decidido el concepto creativo. Aunque en mis años de educación obligatoria, jamás realicé una actividad como esta, considero que no debe descartarse de buenas a primeras. Sin darnos cuenta, es un recurso muy frecuente tanto para el cine como para la televisión (especialmente en publicidad), y los niños lo ven en sus series favoritas de forma que, ¿por qué no aprovecharlo y sacar ventaja de su propio conocimiento? Sin ir más lejos, recuerdo que *Barrio Sésamo* dependía totalmente de esta técnica en aquellas míticas escenas en las que utilizaban el alfabeto y los números para enseñar a los más pequeños de la casa.



Fig 7. Escena de *Barrio Sésamo* donde enseñan a los niños la letra “ñ”.

Es probable que la **animación con arena** no resulte tan conocida como otras técnicas de animación ya que está algo limitada. Sin embargo, los materiales para elaborar una obra mediante este método son tan sencillos de encontrar como el resto de objetos que he ido mencionando, únicamente es indispensable la arena y un fondo sobre el que podamos trabajar.

Como en clase no somos profesionales, creo que puede ser interesante trabajar esta técnica por las posibilidades que nos ofrece en cuanto a la metamorfosis de figuras y la textura. Podemos usar arena fina o gravilla que sea de distintos colores. La distancia y la luz que dispongamos también influirán en el resultado.

Finalmente, la última técnica de la que voy a hablar es la **pixilación**. La base de esta técnica, como muy bien explican Castro y Sánchez es la creación de la ilusión del movimiento por parte de actores humanos, que articulan por cierto tiempo determinadas poses, grabadas por la cámara fotograma a fotograma (1999: 275). Al ser imágenes fijas, el movimiento no se graba como en un vídeo sino que lo conseguiremos al proyectar la película.

Lo más atrayente de esta técnica para mí, es la posibilidad de incluir a los alumnos, en la medida que ellos deseen, y hacerlos protagonistas al cien por cien de la historia. De nuevo, como en los demás ejemplos, podrían ser ellos quienes pensarán

una historia, elaborasen un guion o un *storyboard* y finalmente se repartieran los roles para que todos pudieran participar.

Como se puede ver, aquí he hecho una breve selección de las innumerables formas que existen para hacer animación aunque, estoy segura, si hacemos un esfuerzo nos parecerán pocas comparadas con todas aquellas que salgan de nuestra imaginación.

5.1.1. EL STOP-MOTION

He aquí la técnica que he seleccionado como estrella, y que por eso tiene una mención aparte: el *stop-motion*. No considero que sea más sencilla de trabajar que las anteriores dentro de un aula, tal vez lo contrario puesto que además de materiales comunes y sencillos de emplear como los que requerían las técnicas que ya hemos visto, para realizar un *stop-motion* es necesario el uso de tecnología.

Evidentemente, para hablar de animación propiamente dicha, es indispensable que se realicen, fotograma a fotograma, cada escena de la obra, sin importar el método que estemos usando. Las técnicas del apartado anterior también pueden requerir de tecnología, sin embargo, no lo veo indispensable. Hay que recordar que las clases son de 25 niños, por lo que sería bastante complicado fotografiar 25 obras diferentes, aunque no imposible.

Ahora, remontémonos a los orígenes del *stop-motion* los cuales, la mayoría de autores, sitúan en la antigua Checoslovaquia, Polonia, Rusia o Alemania. Es bastante lógico si nos paramos a pensarlo, en casi todos los países de Europa del Este cuentan con un rico folklore en el que emplean muñecos o teatros de marionetas con los que presentaban sus espectáculos, como bien comentan Castro y Sánchez (1999). De entre los varios autores que mencionan, destacan a uno en concreto sobre los demás, Jiri Trnka un ilustrador, escenógrafo y director de películas de animación checo:

Trnka fue una de las figuras más importantes del cine *stop-motion* de todo el mundo. [...] Se apasionó por la animación corpórea y restó méritos a los dibujos

animados. “El dibujo animado limita la expresión porque exige a los personajes estar en constante movimiento; además, los muñecos tienen más presencia”.

Castro (1999: 244)



Fig 8. El cineasta Tim Burton con sus creaciones para la película *Pesadilla antes de navidad*.

Todo esto parece muy lejano ahora, lo cual no quiere decir que esté abandonado ni mucho menos. Directores tan conocidos y actuales como el venerado Tim Burton han puesto este método en su punto de mira, llegando a obtener grandes éxitos como la aclamada, y criticada, *Pesadilla antes de navidad* (1993).

Para diseñar una obra con este procedimiento, no hace falta gastarse un dineral en materiales puesto que lo que tengamos en casa puede irnos bien, siempre y cuando funcione claro. Junto a nuestra imaginación y los materiales manipulables que queramos utilizar, es de obligado uso una cámara fotográfica y, si queremos ser perfeccionistas, un trípode para así evitar cambiar la posición de la cámara cada vez que hagamos una fotografía nueva. Al margen de esto, para unir todas las imágenes necesitaremos algún programa informático aunque no hace falta que sea específico para esta técnica ya que son muchos los que nos permiten combinar fotografías para crear una secuencia en movimiento.

Un *stop-motion* consiste en capturar momentos individuales para unirlos después dando la sensación de movimiento, ya sea a través de modelos o dibujos. Como bien señala Patmore (2004) tras esta definición, podríamos considerar **toda animación como un proceso de *stop-action***.

Los más puristas, como Castro (1999), consideran *stop-motion* únicamente la animación corpórea, es decir, la manipulación manual de objetos tridimensionales (no únicamente muñecos, también incluyen las letras tridimensionales). Todo lo que sea animación en 2D entraría en otra categoría para estos autores.

En lo que sí coinciden los expertos, es en que no es una tarea para los más nerviosos, ya que requiere paciencia y de ser minucioso a la hora de empezar a crear y fotografiar modelos (o muñecos), los cuales, no podemos olvidar, estarán colocados en una serie de minúsculos movimientos para poder obtener esa sensación de movimiento.

Son tantas las posibilidades que ofrece el uso de esta técnica, que grandes estudios como Aardman Animations la han empleado en la mayoría de sus producciones más famosas. La especialidad de los animadores que trabajan allí es *Claymation*, es decir, la creación de personajes utilizando pasta de modelar.

Entre los numerosos títulos en los que han trabajado, sonarán a todo el mundo *Wallace y Gromit* y *Chicken Run* (2000) las cuales, además, fueron producidas por Dreamworks.



Figura 9. "Rocky" de *Chicken Run*

Como se puede ver, las posibilidades parecen infinitas, como en cualquier arte que se precie. ¿Materiales a utilizar? Los que quieras: papel, cartulinas, periódicos, revistas, plastilinas, arcilla, tuercas... ¿Presupuesto necesario? El mínimo, claro. Sirve cualquier cosa que tengamos por casa así que no hace falta bajar de propio a comprar nada. Lo único que no podemos obviar es la cámara de fotos y, hoy en día, es raro que no tengamos aunque sea un teléfono móvil con cámara, ¿no? Como norma general, a no ser que se tenga un estudio de cine en donde el resto del mundo tenemos la despena, lo único debemos poseer sí o sí para comenzar en el mundo de la animación son dos cosas: imaginación y ganas de intentarlo. Al fin y al cabo, Walt Disney no nació sabiendo que iba a crear uno de los iconos de la animación más importantes de nuestro siglo, ¿por qué no podríamos ser alguno de nosotros los siguientes en crear algo inolvidable?

Al principio de este apartado he comentado que, tal vez, no sea la técnica más sencilla de todas las que he mencionado. Sin embargo, es la única que puede reunir un poco de cada y hacer algo mágico con ello. De por sí, los otros métodos ya me parecen

suficientemente interesantes para elaborar con ellos un proyecto diferente en el aula, pero he querido ir un paso más allá y, a lo mejor complicarme la vida, convirtiendo a los niños de la clase en pequeños animadores, decoradores, guionistas...

Me gustaría introducir a los niños en el mundo de la animación con este procedimiento, aprovechando lo novedoso y porque podemos producir algo incluso con la más rudimentaria de las habilidades para el dibujo.

El objetivo de trabajar esta técnica no sería lograr la perfección. Me conformaría con enseñarles la magia que hay detrás de la propia historia, cuyo proceso de creación les pertenece a ellos y al amor y dedicación que le han otorgado. No solo hemos creado unos personajes, sino que les hemos dado vida.

6. EVOLUCIÓN DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

En el cine de animación suelen abundar los cortometrajes y, además, casi todo el mundo lo identifica con el cine infantil o con historias de tipo más humorístico. Sabemos que, la gran mayoría de las producciones animadas, representan la realidad o experimentan con ella desde un punto de vista fantástico y onírico, que termina arrancando las risas y admiración de los espectadores. En mi opinión, no todo el mundo está hecho para este tipo de cine ya que debemos tener la mente abierta a cualquier posibilidad y, hay personas que no poseen esa capacidad.

Como es evidente, si a menudo tratan de reflejar momentos de la vida real, de una sociedad concreta, estos cortos o largometrajes animados variarán su contenido conforme el tiempo y la sociedad avance.

Me gustaría señalar que no es lo mismo la animación que los dibujos animados como ya he señalado de forma superficial en el apartado 4.1.: concepto y significado de animación y dibujo animado. Estos últimos son solo una variedad dentro de una categoría más grande. Así pues, Sánchez Noriega (2002: 125 – 126) señala tres tipos básicos de animación:

- a) Dibujos animados impresos directamente en el fotograma o conseguidos mediante la captación fotográfica de cartones y, eventualmente, mezclados con imágenes realistas.
- b) Imágenes fotográficas de objetos y seres reales a quienes se dota de movimientos no realistas (trucajes, desapariciones, etc.).
- c) Infogramas, aislados o en combinación con imágenes fotográficas.

Con el paso de los años, los dibujos animados han ido perfeccionándose. Mejorando la imagen, el trazo, el color y, por supuesto, actualizándose en contenidos. Aunque la mayoría siguen con la misma tónica con la que fueron creados, es decir, si son una serie de humor continúan haciendo reír a la gente, si son dibujos de héroes continuarán en esa línea de trabajo... Son fieles a su público pero sus contenidos cambian conforme cambia la sociedad. En los siguientes apartados ofrezco una explicación más extensa a este punto.

6.1. QUÉ NOS HA ENSEÑADO DISNEY

Walt Disney (1901 – 1966) no fue un pionero en este mundillo pero, no habrá nadie que pueda negarlo, supo valerse de aportaciones ajenas que le permitieron llevar los dibujos animados a un nivel superior.

Su figura está rodeada de misterio, admiración, éxito y leyendas que dan una opinión u otra sobre el cineasta según quien esté opinando. Lo que podemos afirmar, es que se trató de un hombre que de la nada formó un imperio el cual hoy en día sigue generando miles y miles de euros diarios. Pero no es esto lo que nos interesa, sino su evolución a lo largo del tiempo como máquina creadora de historias y transmisora de valores y enseñanzas.

Durante décadas, ha sido un modelo de comunicación de masas que debe su éxito a la adaptación de cuentos y leyendas tradicionales ya que, apenas tiene personajes de creación propia. Somos muchos los que hemos crecido viendo en nuestras casas los clásicos Disney, los que nos hemos enamorado de historias como la de *La Sirenita* o *La Cenicienta* y que, cuando hemos sido más mayores, hemos descubierto el oscuro origen de tales películas. ¿Por qué en lugar de diseñar personajes originales, Disney decidía adaptar historias ya reales? Desde siempre, se han utilizado los cuentos y leyendas para adoctrinar a la gente que, atemorizadas, creían lo que les contaban y se comportaban porque debían ya que si no cabría la posibilidad de que terminaran igual que los personajes de las historias. Me imagino cuantos niños tendrían miedo de ser abandonados en el bosque por sus padres si se portaban mal o cuantos otros temerían irse a dormir tarde por si un monstruo se los llevaba en mitad de la noche de sus casas por haber desobedecido a sus progenitores.⁴

La gran empresa de animación supo fijarse en estos detalles y cambió el mensaje original de aquellas obras para adaptarlo a los tiempos e ideales del momento. De esta forma, Disney convenció a más de una generación de niñas que debían ser extremadamente femeninas y hermosas para poder gustar a los hombres. Además, les recordaba constantemente que su lugar estaba en el hogar, esperando a

⁴ Hago referencia al cuento de *Hansel y Gretel* de los hermanos Grimm y a la clásica frase de los padres: “si no haces caso y te duermes pronto, vendrá el hombre del saco/el Coco y se te llevará”.

que el valiente príncipe volviera a casa después de un largo día de batallas y heroicidades. ¿Cómo estaban educando a los niños y niñas a través de estas películas? Hasta bien entrado el siglo XXI, los valores con los que la multinacional vendía sus filmes se basaban en el respeto a la autoridad, el papel de la mujer en la familia tradicional, la jerarquización social y una ideología puramente patriarcal, e incluso siendo crítica, misógina.

La industria Disney tiene un antes y un después a partir de la muerte de su creador. Cuando Walt Disney vivía, era imposible no detectar un reflejo de sus ideales políticos en sus dibujos. El ideal del hombre americano, fuerte y optimista como su personaje estrella, Mickey Mouse; sus películas de propaganda para el ejército durante la Segunda Guerra Mundial y un largo etcétera de ejemplos donde podríamos analizar ciertos valores que hoy en día podrían parecer impensables si los relacionamos con un film infantil.

A partir de los años 70 ya encontramos los clásicos de Disney a los que estamos más acostumbrados ahora. Donde los protagonistas son inocentes e ingenuos, donde siempre hay malos y buenos que nos enseñan lo correcto y lo que no lo es y, por supuesto, donde la diversión y el final feliz están garantizados, todo ello a través de unos valores ciertamente conservadores.

6.2. QUÉ ENTIENDEN LOS NIÑOS

Para este apartado podría limitarme a dar mi opinión sobre lo que la industria piensa que quieren ver los niños, comentar amigablemente como los tópicos de las series y películas de dibujos infantiles van cambiando y todas estas cosas. Pero, ¿por qué iba a hacer eso cuando tengo la mejor fuente de información de todas? Si quieres saber algo sobre los gustos, aspiraciones y pasiones de alguien debes preguntárselo directamente, al menos eso pienso yo, así que en este apartado de lo que voy a hablar es de lo que dicen los expertos sí, pero los que tienen entre 6 y 12 años.

He diseñado una encuesta con preguntas algo genéricas, puesto que este trabajo no se centra únicamente en el interés de los pequeños, para conocerles un poco más en relación a sus gustos televisivos y de la gran pantalla.

He podido realizar en torno a unas 150 encuestas las cuales, he repartido en clases del primero al último curso de la etapa de primaria.⁵ Antes de entrar en el asunto, me gustaría decir que el contexto del centro escolar cuenta con un nivel sociocultural medio – alto y que la oferta educativa es concertada (se trata de un centro corazonista).

Por poner un poco de orden y coherencia, voy a comentar las preguntas por separado, resaltando lo más llamativo a mi entender:

1. ¿Qué serie de dibujos animados has visto hace poco o te gusta más? ¿Por qué?

Tal vez esta sea la pregunta donde más claras se ven las diferencias entre los niños de primer ciclo y los de tercer ciclo.

Mientras que los primeros se decantan por series más infantiles como *Shimmer and Shine* o *Lady Bug* donde los ideales de los cuentos de hadas, los deseos maravillosos cumplidos por hadas y duendes mágicos son tan atractivos para ellos como la idea de convertirse en un héroe (o heroína) y en un momento salvar el mundo y al momento siguiente estar en clase haciendo un examen de matemáticas. Encontramos que conforme van madurando poco a poco, son más reacios a este tipo de historias y prefieren un humor más juicioso y cercano a la vida. Incluso, son muchos los que dicen “no ver dibujos animados nunca porque son de niños” y señalan algunas series juveniles de acción real como *Yo soy Luna*. Como ejemplo de estos gustos he podido ver como se repetían constantemente nombres como *Los Simpson* o *Historias Corrientes*.

Pero, ¿no pueden sentarse juntos un niño y una niña de distintas edades a disfrutar de alguna serie que tengan en común? Claro que sí, las más amadas por todos los pequeños han sido *Bob Esponja* y *Doraemon*. ¿Qué tendrán de especiales?

⁵ Fueron realizadas en días diferentes conforme los tutores de las distintas aulas me daban permiso para robarles un poco del valioso, y escaso, tiempo del que disponen con sus alumnos a lo largo del día.

2. ¿Hay alguna que detestes? ¿Por qué?

Hemos hablado de los ganadores, los campeones de campeones de la parrilla televisiva infantil pero, siguiendo estos términos, he dado con varios vencidos que, según los encuestados, no merecen la pena ni mencionarlos.

Apenas he encontrado un niño o una niña que se declare fan de *Dora la exploradora* o de *Peppa Pig* y los que afirman verla, dicen es por tener hermanos muy pequeños.

Como de gustos no hay nada escrito, son muchas las series que los jóvenes expertos afirman ser malísimas, aunque la mayoría coinciden en justificar sus elecciones no tanto en la calidad del dibujo sino por la cantidad de veces que emiten los mismos capítulos. Es aquí, donde se pone interesante, puesto que Bob y el gato cósmico vuelven a ser los más votados... Me temo que los pequeños tienen una relación de amor – odio con ambas series, propiciada por los magnates televisivos y su propensión a echar los mismos capítulos por la mañana, mediodía y tarde, de lunes a viernes y repitiendo festivos.

Señores que se encargan de comprar nuevos episodios para televisión, tras estos resultados solo puedo decir una cosa: renovar capítulos o morir.

3. ¿Crees que los dibujos animados son solo para niños?

Una de mis preguntas favoritas, no por la cuestión en sí puesto que más simple no puede ser, sino por la elocuencia de chicos y chicas para justificarse. Han hablado y se han puesto de acuerdo más del 90% de ellos: **los dibujos son para todas las edades.**

Los alumnos de primero han sido los únicos en verlos exclusivos para los pequeños de la casa mientras que, los demás, se han alzado todos juntos para lanzar un claro mensaje, creen que todos podemos y debemos ver dibujos animados.

Quitando las escuetas respuestas de sí o no (en esta pregunta se me olvidó el “¿por qué?”), muchos de los alumnos decidieron darme su opinión. A ellos les gusta sentarse en el sofá o tumbarse en la alfombra mientras ven la tele con sus padres.

Otros afirman que su madre se ríe cuando echan un capítulo de *Star contra las fuerzas del mal*, por lo que, ¿debe de gustarle no? Luego están los empíricos, los que justifican su respuesta diciendo que si a ellos les puede gustar una película de acción real, ¿por qué a sus padres, tíos o abuelos no puede gustarles una animada? Como fan incondicional y declarada de los dibujos animados que soy, no puedo estar más de acuerdo.

4. Si tuvieras que recomendar una película de dibujos, ¿cuál sería? ¿Por qué?

Menuda esta. Creo que de las aproximadamente 150 encuestas, apenas se habrán repetido 10 títulos.

Sin duda, esta cuestión les ha parecido relevante ya que la mayoría de las respuestas incluyen más de una opción. Sin embargo, por no andar citando todas las películas haré un breve repaso de lo que los expertos recomiendan.

Entre las niñas, las princesas siguen al pie del cañón y no hablo solo de Elsa, Ana o Vaiana, las de mi época siguen gustando como cuando era yo la que tenía 6 u 8 años e iba con mis padres al cine a ver la nueva de Disney. Entre los chicos, destacan más los superhéroes, los coches y, de nuevo, Bob y Doraemon. Sin embargo, casi todos justifican su selección según sus gustos: “recomiendo *El rey león* porque me gustan mucho los animales”, “creo que deberías ver *Canta* porque a mí me gusta mucho cantar y bailar” y un largo etcétera. Los mayores se ponen más filosóficos e intentan pensar en el trasfondo de la película en sí, diciendo que aprendes valores y al mismo tiempo son historias divertidas y bonitas.

5. ¿Podemos aprender algo mientras vemos series o películas de dibujos? Si crees que sí, pon algún ejemplo.

No podría ser otra la respuesta que sí, rotundamente sí que aprenden los niños mientras ven sus dibujos favoritos pero claro, ¿qué otra cosa podrían decirnos a sus profesores y a mí?

Apenas he encontrado ejemplos o justificaciones con los que apoyen ese sí por lo que creo que son bastante escépticos ante la idea de tener que aprender algo cuando están en su casa, relajados y pasando el rato. Sin embargo, son muchos los que razonan que es justamente eso lo que aprenden, a divertirse y a reírse, motivo suficiente para verlas claro.

Los más mayores piensan un poco más y alguno hace mención a las lenguas extranjeras, las matemáticas y materias similares. Pero son pocos los que los relacionan con valores de su día a día como el respeto, la confianza...

6. ¿Son una pérdida de tiempo?

Apenas 3 o 4 niños por clase han respondido que sí. Para ellos, el hecho de entretenerse ya es suficiente para considerarlos útiles, incluso aquellos que no han encontrado nada educativo en los dibujos animados.

7. ¿Puedes decir cuantas horas al día pasas viendo la TV?

Esta pregunta no tiene ninguna validez en relación al tema que estamos hablando sin embargo, me pareció interesante conocer el rato que pasan los niños frente al televisor puesto que muchos afirmaban no ver la tele nunca o casi nunca.

La media de horas diarias que dedican a ver sus series favoritas y no tan favoritas está entre 1 y 2 horas, aunque muchos afirman ser solo unos minutillos frente a otros que tienen la sensación de estar de sol a sol viendo la televisión.

En el ANEXO 1, incluyo varios ejemplos de las encuestas de los alumnos para que se pueda apreciar realmente la realidad de las mismas. Ante la imposibilidad de incluirlas todas, he seleccionado al azar una encuesta de cada curso para que se vean las diferencias entre las respuestas según las edades.

Finalmente, me gustaría señalar que los dibujos animados, sean series o películas siempre tienen una función. Esta función no dista mucho de la que pueda tener otro tipo de cine ya que, en los medios de comunicación los objetivos son siempre los mismos: **entretener, educar o informar**. La diferencia es, que cuando se centra la audiencia en un público joven, estas tres funciones deben ser reguladas para que el contenido que llegue a los pequeños sea adecuado a su edad e intereses.

6.3. ¿ESTÁ CAMBIANDO EL CONCEPTO DEL CINE INFANTIL?

Remontándome una vez más a mi infancia, recuerdo ver muchísimas películas de princesas. Era el *boom* de los cuentos de hadas convertidos en películas de animación y a las niñas nos volvían locas sus vestidos, las canciones, el príncipe que salvaba a la princesa... Siempre soñando con que algo así te pasase a ti.

Ahora lo veo de otra manera. No es que me hayan dejado de gustar este tipo de películas pero, comparándolas con los títulos actuales veo grandes diferencias entre las de antes y las de ahora. Para empezar, ahora veo una serie de **estereotipos** muy marcados que refuerzan valores sexistas, racistas y clasistas que cuando eres una niña no eres capaz de ver. Antes de comenzar a explicarme, creo que es apropiado dar una pequeña definición de estereotipo, como la que nos da la Real Academia de la lengua Española (RAE), quien los define como una “imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable”.

Estas imágenes que son creadas para representar las ideas que un grupo de personas tiene sobre otro, se limitan a ciertas características de una comunidad y no otras, las cuales se asocian a unos juicios y símbolos para transmitir estas valoraciones. Como sólo se centran en unas características en vez de en la imagen global, podemos decir de una forma más coloquial que los estereotipos son una forma de sacar las cosas de contexto y, por tanto, una manera de empañar la realidad.

Podemos encontrar estereotipos sociales, donde incluiríamos todos aquellos que hagan referencia a la clase social de una persona; estereotipos culturales, con los que haríamos mención a las costumbres de una persona o un pueblo; estereotipos

raciales, de acuerdo al grupo étnico del que se forme parte. Por supuesto, también existen los estereotipos puramente sexistas, que hacen principalmente mención a la mujer, poniéndola en una situación desfavorable con respecto a la del hombre.

Como bien explican Quin y McMahon en su obra *Historias y estereotipos*, podemos hablar de dos estereotipos: positivos y negativos. Los **negativos** se crean en torno a grupos sociales que se perciben como problemáticos o como una amenaza para el resto de la gente, ya sea por agresión física o verbal, por ir contra la situación de privilegio del grupo dominante o por ser simplemente diferentes en cuanto a su estilo de vida. Como se ve, son solo una forma de clasificación de la gente, una manera de simplificar la vida.

Supongo que nadie se esperaría encontrar en una película infantil elementos que resalten las características negativas de una persona o de un pueblo concreto, ¿no? Tristemente, no es así, y tanto en la industria del dibujo animado, como en la animación en general, los estereotipos negativos son más evidentes que los positivos, como se verá a continuación.

Creo que es lógico que los productos de la compañía Disney busquen algo más que el entretenimiento infantil. Van más allá, pretendiendo educar en determinados valores, determinadas formas de ver el mundo y comprender la historia. Ahora sí, podemos centrarnos en aquellos cambios más importantes que yo, y cualquiera que se interese en el tema, habremos apreciado a lo largo de los años.

6.3.1. EL ESTEREOTIPO DEL GÉNERO

En primer lugar, el rol de la **mujer**. La princesa Aurora (*La bella durmiente*, 1959), Blancanieves (*Blancanieves y los siete enanitos*, 1937) o la dulce Bella (*La Bella y la Bestia*, 1991) son ejemplos de mujeres sumisas y obedientes, que se guían por sus emociones dejando atrás sus sueños y ambiciones para dedicar su vida al amor y al matrimonio. Cuidan de la casa y la familia y los papeles que suelen interpretar son el de niña inocente o el de malvada madrastra.

“Los hombres no te buscan si les hablas. No creo que les quieras aburrir. Allí arriba, es preferible que las damas no conversen, a no ser que no te quieras divertir. Verás que no logras nada conversando, a menos que los pienses ahuyentar. Admirada tú serás, si callada siempre estás. Sujeta bien tu lengua y triunfarás”.

Úrsula, *La Sirenita*. 1989.

Dicho por un personaje femenino, en una película para niños de la factoría más adorada por pequeños y mayores. Era 1989 y el tópico femenino seguía estando en la línea de “calladita estás más guapa”. Vale que el argumento de la película pasa porque la princesa Ariel debe entregar su voz para poder obtener unas bonitas y esculturales piernas y así enamorar al príncipe. Vale que al final éste se enamora y triunfa el amor. Pero no vale que para que todo eso pase, ella no pueda opinar ni expresarse en ningún momento y que encima le parezca bien porque esa es la manera de conquistar a su amado.

Son muchos los ejemplos que pueden ponerse siguiendo esta línea. No solo las princesas se ven subordinadas al príncipe, en *El rey León* (1994), las leonas son incapaces de vengar a Mufasa tras haber sido asesinado por su hermano Scar, por el simple hecho de no tener un león que las lidere en la batalla (algo que resulta curioso, puesto que en la vida real son las leonas las que cazan y cuidan por el bien de la manada mientras que el rey de la sabana descansa bajo la sombra de un gran árbol).

Sin embargo, lo que más me molesta son esos mensajes subliminales, escondidos en pequeños gestos, canciones o frases en las que no nos fijamos pero que, sin embargo, están ahí, y de una forma u otra pueden calar en la mente de los pequeños. Frases como la de Úrsula, como la de Jaffar en *Aladdín* (1992): “*veo que os habéis quedado sin habla: una cualidad muy apreciada en la mujer*”. Frases como la que su propio padre le dice a Bella tras la canción del inicio de la película: “*el pueblo entero lo comenta: no está bien que una mujer empiece a tener ideas y a pensar*”.

Con la entrada del año 2000 parecía que estos *clichés* podían cambiar, sin embargo, es con el cambio de dirección de los estudios cuando verdaderamente se empieza a ver otra línea en cuanto a los roles femeninos, y masculinos por consecuencia, en las películas de la factoría.

Vemos princesas que no necesitan, ni quieren, ser rescatadas. Princesas que se convierten en heroínas, que luchan por sus sueños y toman las riendas de su vida. Que piensan, hablan y actúan libremente, sin preocuparse de qué dirán los hombres o su familia. No dejan de lado la búsqueda del amor, pero no dedican toda su vida a encontrar al hombre que las haga felices para siempre, permiten que sea el tiempo el que diga si aparecerá ese gran amor de su vida y, si no aparece, pues a seguir con lo que estaban haciendo que el mundo no se para si no encontramos un príncipe azul o una princesa rosa.

Un ejemplo puede ser Mérida (*Brave*, 2012) una niña rebelde que no acepta la educación estricta que le están dando y que se niega a casarse con el primero que sea digno de su título de princesa. No cumple con el típico estereotipo de princesa sumisa y, finalmente no se casa, sin embargo, no dejan de presentarla como una mujer “marimacho”. Otro título que se me viene a la mente es el de *Enredados* (2010) con la dulce e ingenua Rapunzel. Ciertamente que esta princesa sí que se casa y tiene el típico final de cuento de hadas, sin embargo, el príncipe como tal no aparece en esta película siendo, en su lugar, un ladrón el que ocupa el corazón de la princesa (quien por cierto, le salva en un par de ocasiones).

Finalmente, está la película por excelencia del 2013, *Frozen*. La princesa Elsa es el ejemplo de una mujer fuerte y poderosa, no solo por ser reina sino también por tener un gran don. Esta figura de mujer fuerte estaría muy bien de no ser porque durante la mayor parte del largometraje se le ve sola, sin nadie a su lado, tal vez porque no haya ningún varón a su altura. ¿Qué podemos ver aquí? Que si quieres ser una mujer fuerte e independiente, poderosa y una líder, puedes serlo, pero el precio de tanto poder para una mujer es la soledad. Por otro lado, su hermana Anna, es otro personaje ingenuo que se compromete con el primero que pasa a las dos horas de conocerlo.



Fig. 10. En este *gag* se ejemplifica la tendencia de las princesas Disney de antes a enamorarse con una rapidez pasmosa.

La reina Elsa dice “No puedes casarte con un hombre que acabas de conocer”.

Como se puede ver, queda mucho camino por recorrer en cuanto al papel femenino en el cine de animación. Se van haciendo grandes avances aunque aún es posible sacar grandes “peros” a estas grandes películas. El estereotipo de la mujer va avanzando y cambiando con el tiempo, aunque aún son varios los estigmas que lo acompañan presentando a las niñas una imagen de fémina irreal, con una anatomía estilizada.

A día de hoy, la última gran película de Disney, *Vaiana* (2016), nos presenta a una joven que será la encargada de salvar el mundo y donde los tintes románticos se dejan de lado. Esperemos que la línea que parecen seguir los nuevos títulos animados, no se tuerza, y pronto podamos ver protagonistas más reales en cuanto a físico y personalidad.

6.3.2. EL ESTEREOTIPO RACIAL

En cuanto a los aspectos de **raza**, no se puede decir que haya mucho donde elegir. Hasta 1992 no encontramos un título en el que la historia principal se centre en un protagonista de color. Me refiero a la película de *Aladdín*, donde si bien es cierto que no encontraremos personajes de piel blanca, puesto que el argumento se desarrolla en Arabia, lo que nos cuentan en esta película no es precisamente halagüeño.

Dejando de lado a la princesa Jasmine y al joven Aladdín, quienes tienen unos rasgos más bien occidentales, encontramos con que los personajes malvados tienen unos rasgos muy característicos propios de la gente árabe: tez oscura, barba negra, nariz aguileña... Si a esto le sumamos que en la canción con la que inician la película cantan: *"Y si allí les caes mal, te van a mutilar. ¡Que barbarie!"*, parece ser que en esta película no dejamos de encontrarnos con un estereotipo racial clásico: la gente con rasgos arábigos es mala.

Una de las cuestiones racistas más destacables en el cine de animación es la de los acentos. Los personajes que podemos tildar de tontos, bobos o malos suelen tener acentos latinos y afroamericanos mientras que los personajes protagonistas y los que tienen el papel de bueno cuentan con acentos europeos, especialmente británicos en sus versiones originales, que les hacen parecer más refinados que el resto de personajes.

Como ejemplo, podemos volver a la película de *El rey león* donde, para empezar, Scar tiene una piel más oscura que Mufasa (y además cuenta con esa barba parecida a la que he mencionado en la película de *Aladdín*), y tanto Mufasa como Zarabi tienen un acento propio de la clase alta británica, mientras que las hienas tienen un marcado acento hispano o afroamericano. Otro ejemplo algo más simpático puede ser el del cangrejo Sebastián de *La Sirenita*, es el único que tiene un acento cubano que contrasta bastante con el resto de



Fig, 11. Sebastián de *La Sirenita* (1989)

acentos neutros de los otros personajes.

En *El libro de la selva* (1967) se puede apreciar en su versión original que los monos son interpretados por actores negros, mientras que el resto son actores caucásicos (ocurre lo mismo con los cuervos de la película *Dumbo*, 1941).

Finalmente, queda por señalar que en Disney, a fecha de hoy, todavía no ha habido un matrimonio interracial entre sus personajes. La princesa Mulán se casa con el general de las tropas chinas, de forma que ambos son asiáticos. La joven Tiana se casa con el príncipe Naveen, ambos son afroamericanos. La única ocasión en la que pudo haberse dado esta situación fue en *Pocahontas* (1995), una de las primeras películas en esta revolución feminista de la factoría de animación a la hora de presentar a sus personajes femeninos. Sin embargo, su enamorado, un guapo, alto y rubio británico termina por irse de vuelta a Inglaterra olvidando el amor que se tenían.

6.3.3. EL ESTEREOTIPO DE CLASES

En cuestión de estereotipos, queda por mencionar el **orden y clase social**. Es posible encontrar una jerarquía establecida en algunas películas Disney, como por ejemplo en la ya mencionada *El rey león*. Al estar ambientada en el mundo animal, humanizado al fin y al cabo, encontramos una jerarquía basada en la pirámide alimenticia donde los poderosos son los animales depredadores.

Otra película en la que podemos ver este aspecto es *Hércules* (1997), donde los dioses son personajes muy cultos y sabios (así se refleja también en el acento refinado que tienen) y los mortales son seres inferiores que pasan penurias y necesitan de alguien poderoso para salvarles. En este caso, el héroe es Hércules, un semidiós que pide ayuda al entrenador de los héroes, Fill, quien al principio no está muy por la labor de enseñarle puesto que su doctrina educativa es del tipo de “enseño a los que valen, los que son listos y capaces y, los que no, nada”. Además, el sátiro hace hincapié en que si al final triunfa o fracasa, será por lo que se esfuerce el estudiante.

El estereotipo de héroe, hombre, que representa Hércules va muy unido al ideal americano de “el hombre hecho a sí mismo”, como bien indica Patricia Digón (2006) en su artículo. En esta película también se muestra la importancia de las *celebrities* en un mundo jerarquizado (en el film se ve como Hércules vende productos con su cara después de haber vencido a un monstruo).



Fig. 12. Izquierda: Hércules firmando autógrafos. Abajo: un joven lleva sandalias oficiales del héroe.



Antes de terminar de hablar de los estereotipos, me gustaría hacer una aclaración que aunque para mí puede ser obvia, igual para otra gente no. Soy perfectamente consciente de que hay que tener en cuenta la época en la que las películas han sido rodadas, puesto que no dejan de ser un reflejo de la sociedad en un momento concreto. Además, también comprendo que las primeras películas Disney están ambientadas en la Edad Media, donde la mujer no tenía un papel importante y las personas de color estaban limitadas a ser esclavas. Sin embargo, estos estereotipos son reales y desgraciadamente siguen presentes en la sociedad del siglo XXI y es por eso que me he tomado la molestia de escribir estos apartados.

Hasta que no vea una película donde la protagonista sea una niña o un niño, mujer u hombre, que escape de los prototipos de belleza y que esto se vea como algo bueno, lógico y normal, no podré decir que el cine de animación infantil no se ve influido por los cánones de belleza actuales. Hasta que verdaderamente no haya una igualdad en cuanto a los personajes femeninos y masculinos en las películas animadas, no podré decir que los estereotipos de roles de género ya no aparecen en ellas. Hasta que no haya personajes abiertamente homosexuales, bisexuales o transexuales no

podremos decir que se haya superado esa barrera en el cine infantil. Podría seguir así un rato más, ya que la lista de tabúes en el cine infantil es bastante larga, y cuando se intenta dar un paso hacia delante, todavía aparecen muchos peros en el camino. Sin embargo, me alegra decir que creo que estamos avanzando y que la industria está empezando a ser más abierta con respecto a estos y otros temas de forma que no me extrañaría ver que alguno de los próximos títulos rompa con todos estos estereotipos y se empiece a hacer un nuevo cine de animación infantil.

6.3.4. LA ANIMACIÓN PARA ADULTOS

Finalmente, no debemos olvidarnos del cine de **animación para adultos**, el cual podríamos considerar una categoría más dentro de los dibujos animados. La diferencia con los dibujos que irían orientados a un público más infantil es la carga de contenidos sexuales, violentos o de humor negro, que pueden ser más o menos explícitos. Además, no debemos olvidar que contienen gran cantidad de comentarios satíricos y críticos sobre la sociedad y el propio ser humano.

Son muchos los títulos de series o películas que me viene a la cabeza cuando pienso en animación para adultos: *Los Simpson*, *Futurama*, *Padre de familia*, *American Dad!*, *South Park*, *The Cleveland Show*... Algunos de estos títulos ya han aparecido a lo largo de este proyecto y no precisamente haciendo referencia a esta categoría de cine. Los pequeños de la casa también las han visto y algunos se declaran incondicionales de las mismas aunque, probablemente, no entiendan lo que quieren transmitir este tipo de animaciones.

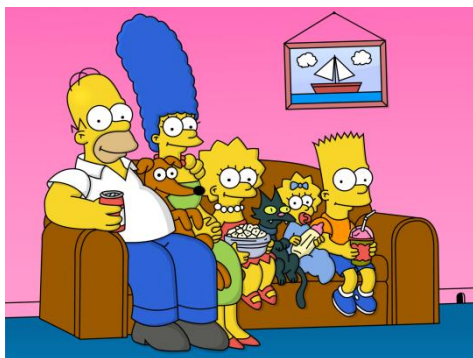


Fig. 13. *Los Simpson* y *Futurama*, ambas series creadas por Matt Groening.



¿Cómo es posible que un cine de tales contenidos sea accesible para cualquiera? De nuevo, los magnates televisivos deben revisar su parrilla y empezar a plantearse mejor que programas deben aparecer en la franja de horario infantil y cuáles no. Cuando era pequeña, este tipo de series se emitían por la noche cuando se suponía que los niños debíamos estar en la cama pero, ¿ahora? Desde las siete de la mañana hasta las doce de la noche puedes encontrar este tipo de programación que, con la excusa de ser dibujos, se emite a cualquier hora. Por supuesto, la carga de contenido inapropiado para los menores es más amplia que lo que podemos incluir en la animación aunque, por lo visto, hoy por hoy importan más los índices de audiencia que lo que vean los niños.

7. PROPUESTA DIDÁCTICA: HAGAMOS NUESTRA PROPIA PELÍCULA

7.1. QUÉ QUEREMOS TRABAJAR

Después de conocer la teoría y la historia del cine, es hora de ponerse manos a la obra y pasar a la práctica. Mi propósito es realizar un corto animado, con la técnica del *stop-motion* en una clase de segundo de Educación Primaria.

Como es lógico, antes de dejar a los niños a su libre albedrío, comencé preparando una serie de fragmentos de películas de dibujos animados para así ir tanteando el terreno. No son fragmentos cuales quiera ni están elegidos al azar. He preparado una lista de películas de las cuales he seleccionado unos pocos minutos para proyectarlos en el aula.

La dinámica del trabajo comienza siendo muy sencilla. Después de observar la secuencia que he seleccionado, dejo que los niños y niñas comenten sus impresiones y después, mediante un diálogo guiado por mí, intento que reflexionen un poco más sobre lo que han visto. No se trata de que entiendan lo mismo que podemos entender los adultos (que tenemos una mirada, no todos, crítica y sabemos leer entre líneas algunos mensajes) ya que esto me parecería ir demasiado lejos puesto que no quiero que se obsesionen con ver lo que hay detrás de los dibujos y dejen de disfrutarlos.

Siempre les planteo las mismas preguntas:

- ¿Qué ha pasado?
- ¿Qué personajes aparecían?
- ¿Qué hacía la princesa/niña? ¿Qué hacía el príncipe/niño?
- ¿Qué os ha parecido que hiciera X cosa?
- ¿Habrías hecho vosotros lo mismo? ¿Por qué?

Cada una de las partes de las películas que les proyecto en clase, tienen un mensaje diferente. Estos mensajes varían desde la importancia de no reírse de una persona con algún tipo de discapacidad, saber valorar las cosas buenas y ver el lado

positivo, entender que nuestra condición no nos hace ser de una forma u otra y, la que mejor han captado los niños: que aunque todos seamos diferentes, debemos de fijarnos siempre en el interior de las personas.

Entre las películas que hemos comentado se encuentran⁶:

- *Blancanieves y los siete enanitos* (1937)
- *Peter Pan* (1953)
- *El jorobado de Notre Dame* (1996)
- *La espada mágica* (1998)
- *Shrek* (2001)
- *Buscando a Nemo* (2003)
- *Big Hero 6* (2014)
- *Enredados* (2010)
- *Brave* (2012)

Por falta de tiempo, no se han proyectado más películas pero sí que hemos comentado otros títulos de los que quería resaltar algo importante. Incluso los propios niños me comentaban escenas relacionadas de otras películas o series sobre las que también entendían un mensaje similar. De esta forma, a la lista que he puesto arriba, se le añadirían:

- *Pocahontas* (1995)
- *Mulán* (1998)
- *Monstruos S.A.* (2001)
- *Up* (2009)
- *Star contra las fuerzas del mal* (2015 – actualidad)
- *Elena de Ávalor* (2016 – actualidad)

Me gustaría poner un ejemplo de la forma en la que trabajábamos con estas películas. En el caso de *Blancanieves y los siete enanitos*, les proyecté el momento en que la princesa encuentra la casa de los enanitos en el bosque. La casa está muy sucia y desordenada y el diálogo que mantiene Blancanieves con los animales del bosque es:

⁶ Todas las películas y series que aparecen son de Disney (algunas en colaboración con otras empresas de animación), a excepción de *La espada mágica* que es de Warner Bros y de *Shrek* cuyos derechos pertenecen a DreamWorks Animation.

*“¡Qué sillita tan mona! Pero, ¡si hay siete sillitas! Deben ser de siete niños. Y si os fijáis en esta mesa son siete niños muy desordenados. [...] Fijaos en la chimenea, ¡cuánto polvo! Y mirad, hay telarañas por todas partes. Ay, ay, ay... ¡qué montón de platos sucios! **Jamás han barrido esta habitación**, ¿creéis que su madre...? ¡**A lo mejor no tienen madre!** Entonces son huérfanos... ¡Qué pena! Ya sé, **para conseguir que me dejen quedarme, les limpiaremos la casa**”.*

Tras esta escena, los niños comentan lo que han visto y cuando les pregunto qué decía Blancanieves, al principio repiten lo que decía la princesa. Una de las niñas me preguntó por las frases que he marcado en negrita, así que le dije que me gustaría saber qué le parecían a ella. En seguida comenzó un debate y todos estuvieron de acuerdo en que si ellos fueran Blancanieves y necesitaran ayuda, preguntarían a los enanitos directamente y no limpiarían la casa.

En cuanto a lo de la madre, casi todos se extrañaron de esta frase puesto que en sus casas, las tareas domésticas están repartidas entre el papá y la mamá, sin embargo, hubo niños que afirmaron que en su casa su madre era la que se encargaba de todas las tareas.

En el ANEXO 2 incluyo el *Cuaderno de cine* que realizaron los niños, el cual era voluntario y cada día se lo llevaba el que quisiera para escribir lo que habíamos debatido en el aula.

Finalmente, con aquellas películas que no dio tiempo a proyectar comentamos algunos aspectos destacables. Lo que hacía para poner en situación a los niños, era contarles una breve sinopsis de la película o serie y poner en la pizarra digital una imagen de los protagonistas.

En el caso de Pocahontas, Mulán y Elena, comentamos el aspecto racial.



Fig. 14. Mike Wazowski de *Monstruos S.A.*

Únicamente quería que se fijaran en que el prototipo de princesa no tiene por qué ser el caucásico. Con respecto a *Monstruos S.A.*, me centré en que se fijaran en que a veces, aquello que creemos que nos hace ser peores que los demás puede ser lo mejor de nosotros. En el caso de Mike, él no sabe asustar a los niños, pero gracias a que es un genial

humorista, descubren que la risa les da más energía que el miedo.

Con respecto a *Up*, creo que es una película preciosa donde el mensaje principal es que el protagonista, un anciano, ha fallecido al inicio de la película y lo que vemos todo el rato es su camino al más allá. Como creo que era un tema complejo para tratarlo superficialmente, únicamente les pedí que se fijaran en que el protagonista era una persona mayor y hablamos del respeto a los mayores y, además, siguiendo la línea trabajada hasta el momento, el respeto hacia aquellas personas con algún tipo de dificultad.

Finalmente, *Star contra las fuerzas del mal*, es una serie de dibujos que a los pequeños les gusta mucho. Investigando, pude ver que es la primera serie en mostrar un beso de carácter romántico entre dos hombres. Me pareció algo muy positivo por lo que les puse a los niños la imagen en la que se ve esta escena. Hay que decir que al principio no lo notaron, ya que aparecen en el fondo, y ni siquiera son los protagonistas, pero cuando lo vieron me ayudó a conocer sus opiniones (y por ende, las de sus padres) con respecto a este tema y, he de decir, que aunque la mayoría todavía son reacios a los besos entre cualquier persona, la mayoría lo vieron como algo normal.



Fig. 15. Escena con un beso homosexual en *Star contra las fuerzas del mal*.

7.2. CÓMO VAMOS A CONTAR NUESTRA HISTORIA

Ahora ha llegado el momento de comenzar la verdadera aventura. Cuando anuncio a los niños que vamos a hacer un corto de dibujos animados me toman por

loca y se ríen mientras dicen cosas como: “nosotros no sabemos hacer eso” o “yo casi no se dibujar como para encima grabar una película de dibujos”.

Me preocupó un poco ver la poca fe que tenían algunos en sí mismos por lo que decidí empezar por el principio, e ir paso a paso con ellos para que no se abrumaran.

En primer lugar, pedí que todos ellos, de forma individual, se inventasen una historia totalmente original. Únicamente les puse una condición: los protagonistas de su cuento no podían ser el típico príncipe ni la típica princesa, quería personajes diferentes y que contaran historias reales. Les puse el ejemplo de Nemo, del que proyectamos un trozo de su película, recordándoles que el pez tenía una aleta más pequeña que la otra y por eso nadaba algo peor. Sin embargo, vive grandes aventuras y a todos nos encantó esa historia. La verdad es que la gran mayoría captó al vuelo lo que les pedía y me entregaron grandes obras. Algunos incluso, se animaron y me las entregaron en formato comic aunque yo no les pedí que lo hicieran.⁷

Una vez leímos cada uno su historia les propuse hacer una pequeña gala de los Oscar. Por supuesto, el hecho de hacer de esto una pequeña competición les motivó muchísimo y en seguida se animaron a participar. He de decir, que di la opción de aquel que no quisiera que se votara su historia, que no la presentase, pero me complace decir que al final todos quisieron presentarla y someterla al voto de la Academia.



Fig. 16. La estatuilla de los Oscar

Cuando terminamos con cinco historias en la final, propuse a los niños que votaran a mano alzada por su favorita, de forma que yo decía el título y los niños elegían.⁸ Por sorprendente que parezca, votamos dos veces y las dos hubo un empate.

⁷ Como he dicho, grandes obras. Me parece descortés guardarme el talento de estos pequeños para mi sola de forma que, en el ANEXO 3, incluyo algunas de las historias originales que me entregaron los niños.

⁸ Debo señalar que previamente a toda la ceremonia de votación, insistí a los pequeños para que no revelaran cuál era su obra, para así darle más misterio a la votación y que de verdad ganase la que más les gustara a la mayoría y no por “amiguismos”.

Basándome en la naturaleza de los dos cuentos más votados, agrupé a los niños en grupos de cinco alumnos. Cada grupo debía crear una nueva historia que se pareciera en el argumento o en el carácter de los personajes a su favorita de las dos finalistas. Finalmente, conseguimos una ganadora al mejor guion original y por fin, una historia que convertir en película.

Antes de continuar, me gustaría compartir unas palabras de Richard Taylor (2000):

“Tenemos que tener en cuenta los ingredientes básicos de una película animada (de dibujos animados) – narración, diseño y control del movimiento – no son productos mecánicos sino que pertenecen al ámbito de la imaginación y la inteligencia”.

Llegados a este punto, no importa si el montaje del corto nos salía mejor o peor o si no llegábamos a terminarlo a tiempo. Los pequeños me habían demostrado a mí, y sobre todo a ellos mismos, que eran capaces de usar la herramienta más valiosa que tenían en su poder: la imaginación. Y como se podrá ver en los siguientes apartados, siguieron haciendo uso de ella magníficamente.

7.3. HAGAMOS MAGIA

Hemos llegado al proceso artístico en su totalidad. Ahora que contamos con una historia propia (cuyo argumento se puede ver en el ANEXO 4), toca dar paso a la creación y el diseño de personajes, decorado y de todos aquellos elementos que hacen falta para poder hacer magia.

Como he comentado en el apartado anterior, había dividido a la clase en cinco grupos equitativos. En esta fase de nuestro humilde proyecto, ofrezco a los niños cinco roles indispensables del proceso de creación de un corto:

- Equipo nº 1: Encargado de la rotulación.
- Equipo nº 2: Los que se ocuparan del diseño de los personajes.

- Equipo nº 3: Nominados a llevar a cabo la tarea de creación de decorados y todos aquellos elementos del entorno que crean convenientes.
- Equipo nº 4: Los ganadores al mejor guion. Encargados de transcribirlo y de dibujar el storyboard.
- Equipo nº 5: El más solicitado, los diseñadores de efectos especiales.

Cuando ofrezco a los niños que elijan un equipo, esperaba más discusiones pero, para mi sorpresa, aunque hubo varios equipos que querían elegir el mismo departamento, ellos solos razonaron y al final cada uno obtuvo un rol sin que hubiera que reñirles para que volvieran a la calma.

Cuando todos tuvieron claro a qué equipo pertenecían, les anuncié que quedaba aun otro papel por repartir: el de director/a. Aunque hubo varios voluntarios para este papel, fui yo quien lo tomó finalmente. Cuando hube dispuesto el aula para que todos pudieran trabajar con comodidad, pasé a dar instrucciones a cada equipo.

Con respecto al **equipo nº 1**, les di una lista de aquellos elementos que debían escribir: el título de nuestro corto, los créditos iniciales y los finales. Fue un trabajo



Fig. 17. Uno de los equipos trabajando en su tarea.

laborioso y les animé a ser originales, a que tuvieran inventiva y le dieran rienda suelta a su imaginación puesto que, aunque no se le de gran importancia a estos elementos dentro de una película, como les dije, es lo primero que ven los espectadores cuando van al cine y lo último cuando vuelve a casa, por lo que debían de dar lo mejor de sí para dejar un buen recuerdo.

Con el **equipo nº 2** tuve algunos problemas ya que todos se peleaban por dibujar a los dos protagonistas de la obra. Les recordé que lo principal era el trabajo en equipo y que, si no sabían trabajar así, tal vez no pudieran llevar a cabo su tarea. Finalmente, les repartí unos papeles dentro de su grupo de forma que uno de ellos dibujaba a Javier, el protagonista masculino, otro dibujaba a Laura y los demás

dibujaban el resto de personajes y, entre todos, los pintaban. Cuando tuvieron un prototipo claro de los personajes principales, decidí recrearlos con el ordenador (buscando imágenes similares) y les di varias copias para que las decoraran a su gusto. De esta forma, al hacer que las figuras fueran todas iguales, asegurábamos la posibilidad de crear el movimiento cuando se realizase el montaje.

El equipo de decorados, el **grupo nº 3**, fue el que más ideas propuso y trabajaron muy unidos. Diseñaron dos fondos, uno para el colegio y otro para la excursión, y crearon varios elementos para dar más personalidad a la historia. Se preocuparon mucho por las proporciones, intentando que fueran lo más lógicas posible. Les indiqué en varias ocasiones que no era necesario que se tomaran tantas molestias, ya que a veces la imperfección quedaba más bonita que lo que ya era perfecto, así que al final se relajaron y se dedicaron a pintar, cosa que me complace decir, se nota que disfrutaron.

El **equipo nº 4**, los creadores de la historia original, fueron los encargados de escribir el argumento para que así todos los niños pudieran acudir a él cuando necesitaran contrastar información o buscar inspiración. Además, dibujaron el *storyboard* lo cual también permitía a sus compañeros ser más concretos con algunos detalles de la obra. La principal dificultad que tuvieron en este grupo, fue la de dibujar entre todos el *storyboard*. Cuando les expliqué que se trataba de un cómic pensaron que debían hacer cada uno otra historia diferente. Para ayudarles, les di un guion con diez puntos que podían corresponderse a diez viñetas de su historia. Finalmente, entre todos consiguieron terminarlo con un fantástico resultado⁹.

Por último, el **equipo nº 5**, fue el que más dudas tenía. Constantemente me llamaban para preguntarme si era posible hacer una cosa u otra ya que les costaba imaginarse el resultado final. Cuando les aseguré que cualquier cosa que quisieran hacer era posible, desde unos fuegos artificiales hasta dibujar el viento, me tomaron al pie de la letra todos mis ejemplos y se pusieron a pensar formas de dibujar todo aquello que querían representar.

⁹ En el ANEXO 5 se incluye uno de los *storyboard* que dibujaron los niños.

Como ha podido verse, todo el proceso creativo ha sido un trabajo en equipo. En cada uno de los grupos se eligió un portavoz para que fuera de grupo en grupo cuando necesitaba saber algo o pedir algún tipo de material. Únicamente se han empleado como materiales: papeles, cartulinas, revistas y periódicos, tijeras, pegamento, pinturas de colores y, ¡ah sí!, mucha dedicación y creatividad.

En el ANEXO 6 se incluyen algunas imágenes para poder ver el proceso creativo más de cerca.

7.4. EL RESULTADO: NUESTRA PROPIA HISTORIA

Una vez tenemos todos los engranajes de nuestro proyecto, solamente nos queda unirlos de forma correcta para que todo funcione a la perfección.

Todo el proceso de fotografía y montaje lo he realizado yo misma. Me hubiera gustado poder realizarlo en el aula pero, con 25 alumnos, una cámara y un ordenador, no había muchas probabilidades de que funcionara.

Sobre el montaje solo puedo decir que con paciencia y cariño (sobretudo paciencia), realice tantas fotografías como creí necesarias para poder crear la sensación de movimiento en nuestra película. Únicamente utilice una cámara fotográfica y un trípode para tratar de dar la mayor estabilidad posible a las imágenes. Una vez las tuve todas, en el ordenador las ordené y clasifiqué por carpetas para así, al exportarlas al programa de edición, resultara más sencillo para montarlas en orden.

Además de la fotografía, uno de los aspectos más destacables en una película es su banda sonora. Nuestro pequeño corto cuenta con una música instrumental, que acompañada de la voz de un narrador, permite entender a los espectadores lo que va sucediendo en la pantalla.

Dicho esto, lo interesante para mí no ha sido todo el proceso de montaje, si no la reacción de los niños cuando, una vez terminado, lo proyecté en el aula para que pudieran ver el resultado de su trabajo. Con las luces apagadas y cada par de ojos mirando a la pantalla, di al *play* y se escucharon murmullos de emoción. Durante toda

la proyección, se escuchaban risas, quejidos de sorpresa y algún que otro “¡eso lo he hecho yo!”. Pero lo mejor eran sus caras. Durante poco más de cuatro minutos que dura la película, la gran mayoría miraba boquiabierto la pantalla, con una tímida sonrisa asomando en sus rostros. Otros tenían cara de no entender del todo lo que pasaba pero aun así se reían y comentaban igual que sus compañeros.

Cuando terminó, los aplausos llenaron la clase y pude ver como entre ellos se felicitaban, satisfechos por los resultados de su trabajo. Pidieron verla de nuevo y después de hacerlo comentamos sus impresiones. Todos estaban encantados y así me lo hicieron saber. Alguno admitía que se esperaba algo más “tradicional”, es decir, algo como lo que esperas ver cuando dicen en la tele que van a poner dibujos animados pero, aun así les había gustado porque era suyo.

Sin duda puedo decir que estoy muy, muy contenta con el resultado final de nuestra historia. El trabajo en equipo y el esfuerzo han dado sus frutos y hemos conseguido crear una pequeña obra para el séptimo arte. Pero no solo eso, fueron varios los niños y niñas que corrieron a proponerme nuevas historias para que las convirtiéramos en dibujos. Sobre esqueletos en Halloween, sobre animales en la ciudad, sobre temáticas como la Navidad o la Semana Santa, sobre una clase como la suya en un colegio como el suyo... El entusiasmo que me han demostrado es la mejor recompensa que podría haber tenido en este trabajo porque, si al final del todo, no hubiera conseguido que al menos uno de ellos, hubiera despertado el gusanillo del cine, todo esto no habría sido lo mismo. Si al final me hubieran dicho: “pues vaya, que feo/aburrido/tontería...”, la sensación de plenitud y de trabajo bien hecho que siento ahora mismo no la tendría.

En el ANEXO 7 incluyo algunas imágenes de la película.

8. CONCLUSIONES FINALES

Haciendo un pequeño análisis y una recopilación de las ideas más destacadas de este trabajo, me gustaría parar a reflexionar sobre ciertos aspectos que considero relevantes y que no se deben pasar por alto.

En primer lugar, creo que es necesario resaltar que en el campo educativo, como bien sabemos, las artes plásticas y visuales suelen estar relegadas a una hora, o menos, a la semana dentro de un horario lectivo. Como si esto no fuera suficiente, las asignaturas dedicadas a ello apenas tienen importancia para el profesorado, quienes las imparten porque hay que hacerlo.

Esta idea debe cambiar, y debe hacerlo en seguida. No hay nada más interdisciplinar que el arte. Es versátil, nos permite transmitir ideas, conceptos y sentimientos. Nos permite enseñar prácticamente todo, puesto que cuando hablamos de arte, las posibilidades son casi infinitas. Es de las pocas materias que dentro de un aula, puede ser empleada como un medio de enseñanza de ciertas competencias que pertenecen a otras disciplinas o áreas.

Contamos con una gran baza educativa con la que motivar a los alumnos. Espero que en el futuro, haya maestros dispuestos a trabajar, a esforzarse porque las artes tengan el lugar que se merecen en la educación, igual que otras materias han ido ocupando su lugar en la escuela.

En el presente documento, si hay algo que me deja un poco de “mal sabor de boca” como se dice coloquialmente, es el no haber podido demostrar que todas aquellas técnicas que propongo para trabajar en el aula, no están elegidas porque sí, por rellenar palabras, sino que soy consciente de los pros y contras que tienen y me hubiera gustado poder trabajarlas todas para así demostrarlo.

Un poco al hilo de esto, me gustaría hacer una mención especial a mi trabajo durante mi estancia en el colegio con un alumno ACNEAE. Elegí la mención de Pedagogía Terapéutica y, como es lógico, al realizar las prácticas estuve trabajando con gran variedad de alumnos con distintas carencias y necesidades. Uno de ellos, mostraba desde pequeño un gran talento artístico el cual plasmaba sobretodo en sus

dibujos. En su mente era capaz de crear historias y personajes desde cero, totalmente imaginados y con todo lujo de detalles.

Le propuse realizar un proyecto juntos, de animación, y la idea le entusiasmó. Sin embargo, por motivos ajenos a mí, no pudimos realizarlo aunque sí que trabaje con algunas de las técnicas que he mencionado previamente, y cuyo resultado final he incluido en este trabajo (concretamente las figuras 5 y 6 del apartado 5.1.). En el ANEXO 8, incluyo un cómic que realizó dicho alumno, a partir del cual íbamos a elaborar una animación, en el que se ve un día a día normal del niño.

El desarrollo de la historia del cine es el que es, igual que el de los dibujos animados. Es evidente que desde su origen hasta la actualidad, son un medio de transmisión de valores sociales y educativos los cuales influyen, casi sin que nos demos cuenta, en todos nosotros y, especialmente en los más pequeños de casa. Por esto mismo, creo que deberíamos empezar a educar a los niños, desde casa y desde el colegio, para que sean capaces de asimilar toda la información con la que son bombardeados a diario.

El consumo de televisión, redes sociales, internet, videojuegos, etc., debe estar regulado por las familias y, además del tiempo que pasan frente a los distintos dispositivos, el contenido que manejan. Como se ha podido ver en las encuestas, los niños ven dibujos que en un principio están dedicados a los adultos pero, como se emiten en horario infantil, los ven sin importar que el contenido no sea apropiado para su edad.

El cine es un elemento transmisor de conceptos, de valores. Se puede analizar y debe hacerse, e incluso yo voy más allá: el cine merece ser un espacio formativo puesto que es un hecho cultural en sí mismo. Es importante, siempre, partir de las propias experiencias de vida e intereses de los alumnos. En nuestro papel de educadores, podemos usar esta valiosa herramienta para ello. Son muchas las propuestas que hay para trabajar el séptimo arte en el aula y en mi trabajo he incluido unas cuantas: un cuaderno de cine, explorar distintas técnicas, analizar películas o hacer una propia, son solo algunos ejemplos de los miles que podría haber.

Finalmente, con respecto a la propuesta aquí desarrollada solo puedo decir que, con entusiasmo y ganas de trabajar, se puede hacer casi cualquier cosa. En este caso, yo he centrado la temática con la que trabajado desde el minuto uno con los niños en la atención a la diversidad. Un tema que, aunque es muy trabajado en el aula, por norma general a los niños no les llama la atención tanto como debería.

Durante todo este proyecto, les he hecho reflexionar, pensar, ponerse en el lugar de otras personas, niños y niñas, adultos, ancianos. Les he planteado supuestos en los que ellos eran los protagonistas y, al final, he podido ver como todo esto se les había quedado a la mayoría guardado en su cabeza y también, porque no decirlo, en su corazón. He podido apreciar en primera persona, como en el recreo ante un problema eran los niños los que lo solucionaban y luego venían a contármelo y me explicaban que habían actuado de esa manera porque en clase habíamos hablado de un supuesto parecido y ellos lo habían recordado y habían actuado como reflexionamos en el aula.

A través del cine, de las películas que ellos conocen y adoran, han aprendido valiosas lecciones que han transmitido a la vida real. Con esto solo puedo decir que, quien diga que viendo películas solo se pierde el tiempo, está claramente equivocado y con estos niños tenemos un claro ejemplo.

Ahora sí, para terminar, solo puedo decir que la mejor de las animaciones no se consigue únicamente con recursos tecnológicos, dinero y el mejor equipo en la materia. Se puede conseguir una gran obra a través de un equipo de personas, unido en espíritu e intención y, porque no, también es posible que una sola persona o un grupo pequeño, y de pequeños, puedan crear un filme completo, disfrutando de cada pequeño paso que dan hasta obtener el resultado final.

Como decía Walt Disney:

Piensa, cree, sueña y atrévete.

9. BIBLIOGRAFÍA

Castro, Karina y Sánchez, José Rodrigo (1999). *Dibujos animados y animación: historia y compilación de técnicas de producción*. (2ª ed.). Quito (Ecuador): CIESPAL.

Digón Requeiro, Patricia (2006). El caduco mundo de Disney: propuesta de análisis crítico en la escuela. A Coruña: *Revista Científica de Comunicación y Educación*, 26, 163-169.

Fontal, Olaia, Gómez, Carmen y Pérez, Sara. (2015) *Didáctica de las artes visuales en la infancia*. Madrid: Paraninfo.

Hernández, Fernando. (1997). *Educación y cultura visual*. (1ª ed.). Sevilla: M.C.E.P.

Hernández, Fernando. (2007). *Espigador@s de la cultura visual: otra narrativa para la educación de las artes visuales*. Barcelona: Octaedro.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)

Loscertales, Felicidad y Núñez, Trinidad (2008). El cine de animación visto en casa: dibujos animados y TV. Sevilla: *Revista Científica de Educomunicación*, 31, 757-763.

Marín Viadel, Ricardo (Coord.) (2003). *Didáctica de la educación artística para Primaria*. Madrid [etc.]: Pearson Educación, D.L.

Patmore, Chris. (2004). *Curso completo de animación: los principios, prácticas y técnicas de una animación exitosa*. Barcelona: Acanto

Quin, Robyn y McMahon, Barrie (1997). *Historias y estereotipos*. Madrid: Ediciones de La Torre.

Rajadell, Núria, Pujol, Maria Antònia y Violant, Verónica. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. Barcelona: *Comunicar*, 25.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. BOE, Boletín Oficial del Estado núm. 52, 1 de marzo de 2014.

Sánchez Noriega, José Luis. (2002). *Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Ed. Alianza.

Taylor, Richard. (2000). *Enciclopedia de técnicas de animación*. Barcelona: Acanto

9.1. WEBGRAFÍA

<http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=estereotipo> [Consultado el 21/05/17]

<http://www.fucsia.co/personajes/internacionales/articulo/estereotipos-femeninos-de-disney/48729> [Consultado el 20/05/17]

<https://aroomofeverybodysown.wordpress.com/2010/02/08/el-fabuloso-mundo-de-disney-sexista-y-conservador/> [Consultado el 21/05/17]

[https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Pel%C3%ADculas de Walt Disney Pictures](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Pel%C3%ADculas_de_Walt_Disney_Pictures) [Consultado el 20/05/17]

[https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n para adultos](https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_para_adultos) [Consultado el 07/05/17]

[https://es.wikipedia.org/wiki/Cine de animaci%C3%B3n#Tipos de animaci.C3.B3n](https://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animaci%C3%B3n#Tipos_de_animaci%C3%B3n) [Consultado el 28/04/17]

[https://es.wikipedia.org/wiki/Dibujo animado](https://es.wikipedia.org/wiki/Dibujo_animado) [Consultado el 07/05/17]

[https://es.wikipedia.org/wiki/Eadweard Muybridge](https://es.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge) [Consultado el 22/04/17]

[https://es.wikipedia.org/wiki/Los Simpson](https://es.wikipedia.org/wiki/Los_Simpson) [Consultado el 21/05/17]

[https://es.wikipedia.org/wiki/Moana \(pel%C3%ADcula de 2016\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Moana_(pel%C3%ADcula_de_2016)) [Consultado el 21/05/17]

[https://es.wikipedia.org/wiki/The Princess and the Frog](https://es.wikipedia.org/wiki/The_Princess_and_the_Frog) [Consultado el 21/05/17]

<https://www.boe.es/boe/dias/2014/03/01/pdfs/BOE-A-2014-2222.pdf>
[Consultado el 12/03/17]

10. ANEXOS

ANEXO 1: Encuestas

NOMBRE: CURSO: 1º de primaria

1. ¿Qué serie de dibujos animados has visto hace poco o te gusta más?
Bob Esponja
¿Por qué? porque son animales.

2. ¿Hay alguna que detestes? ¿Por qué?
las tortugas ninja

3. ¿Crees que los dibujos animados son solo para niños?
Sí, son solo para niños

4. Si tuvieras que recomendar una película de dibujos, ¿cuál sería? ¿Por qué?
Bob Esponja
Porque es muy graciosa

5. ¿Podemos aprender algo mientras vemos series o películas de dibujos? Si crees que sí, pon algún ejemplo.
Bob esponja
podemos aprender a divertirnos

6. ¿Son una pérdida de tiempo?
no

7. ¿Puedes decir cuantas horas al día pasas viendo la TV?
1 hora

NOMBRE:

CURSO:

2º A

1. ¿Qué serie de dibujos animados has visto hace poco o te gusta más?

¿Por qué?

Los Simpson.

Porque tienen la cara amarilla.

2. ¿Hay alguna que detestes? ¿Por qué?

Los pitufos.

Porque aparece un malo.

3. ¿Crees que los dibujos animados son solo para niños?

No.

4. Si tuvieras que recomendar una película de dibujos, ¿cuál sería? ¿Por qué?

El rey león.

Porque aparecen leones
y me gustan mucho.

5. ¿Podemos aprender algo mientras vemos series o películas de dibujos? Si crees que sí, pon algún ejemplo.

Sí, porque aprendes.

6. ¿Son una pérdida de tiempo?

No

7. ¿Puedes decir cuantas horas al día pasas viendo la TV?

1 hora

NOMBRE:

CURSO: 3^oC

1. ¿Qué serie de dibujos animados has visto hace poco o te gusta más?

¿Por qué?

Los Simson, porque son muy divertidos.

2. ¿Hay alguna que detestes? ¿Por qué?

Si, dora la exploradora porque es muy pesada y la detesto.

3. ¿Crees que los dibujos animados son solo para niños?

No. Porque los mayores también tienen derecho a ver lo que quieren.

4. Si tuvieras que recomendar una película de dibujos, ¿cuál sería? ¿Por qué?

Morir los vengadores, porque es de acción.

5. ¿Podemos aprender algo mientras vemos series o películas de dibujos? Si crees que sí, pon algún ejemplo.

Si, por ejemplo. Los Simson porque te enseñan a que no hay que ser tan divertida.

6. ¿Son una pérdida de tiempo?

No, porque muchas veces disfrutas.

7. ¿Puedes decir cuantas horas al día pasas viendo la TV?

1:45 en total.

NOMBRE:

CURSO:

4^ºA

1. ¿Qué serie de dibujos animados has visto hace poco o te gusta más?

¿Por qué?

Doraemon. Porque trata de un niño que hace muchas travesuras.

2. ¿Hay alguna que detestes? ¿Por qué?

Steven Universe. Porque no me gustan sus historias.

3. ¿Crees que los dibujos animados son solo para niños?

No. Porque los mayores si quieren pueden verlo.

4. Si tuvieras que recomendar una película de dibujos, ¿cuál sería? ¿Por qué?

Ballerina. Porque le pasaban cosas muy guays.

5. ¿Podemos aprender algo mientras vemos series o películas de dibujos? Si crees que sí, pon algún ejemplo.

Sí. En Doraemon te enseñan ciencia con los inventos de Doraemon.

6. ¿Son una pérdida de tiempo?

No. Porque te enseñan cosas.

7. ¿Puedes decir cuantas horas al día pasas viendo la TV?

Entre semana: 1h

Fin de semana: 2h

NOMBRE:

CURSO: 5^o C E.P

1. ¿Qué serie de dibujos animados has visto hace poco o te gusta más?

¿Por qué?

Atrapar a Ace.

Porque ocurren cosas graciosas y especiales

2. ¿Hay alguna que detestes? ¿Por qué?

Hora de Aventuras.

Porque son cosas malas para mi educación.

3. ¿Crees que los dibujos animados son solo para niños?

No, yo creo que todo el mundo tiene derecho a ver lo que quiera.

4. Si tuvieras que recomendar una película de dibujos, ¿cuál sería? ¿Por qué?

Lorax, porque es una película muy chula, con dibujos muy bonitos y además es la película de animación preferida de mi padre.
Te enseña que tu tienes que tener cuidado con lo ambicioso que eres.

5. ¿Podemos aprender algo mientras vemos series o películas de dibujos? Si crees que sí, pon algún ejemplo.

Sí, por ejemplo películas educativas.
A nunca rendirte...

6. ¿Son una pérdida de tiempo?

No, depende si te enseña algo o no.

7. ¿Puedes decir cuantas horas al día pasas viendo la TV?

30 min. entre semana y en el finde semana 1h.

NOMBRE:

CURSO: 6ºB - 11 años
Nº4

1. ¿Qué serie de dibujos animados has visto hace poco o te gusta más?

¿Por qué?

De pequeña me gustaba Mickey Mouse
porque me encantaba Minnie Mouse y me
encantaba. Y Bob Esponja

2. ¿Hay alguna que detestes? ¿Por qué?

No, porque me gustaban todas aunque
algunas se me hacían aburridas

3. ¿Crees que los dibujos animados son solo para niños?

No, creo que los puede ver toda el
mundo pero no quieren

4. Si tuvieras que recomendar una película de dibujos, ¿cuál sería? ¿Por qué?

Las de princesas, porque son muy
bonitas. También recomendaría ~~las~~
monstruos S-A

Las de princesas, Cenicienta y la Bella Durmiente
y Blancanieves

5. ¿Podemos aprender algo mientras vemos series o películas de dibujos? Si crees que sí, pon algún ejemplo.

Sí, Bella y la Bestia, que no importa
tu belleza si no como eres en el
interior

6. ¿Son una pérdida de tiempo?

No, a mí me parece interesantes

7. ¿Puedes decir cuantas horas al día pasas viendo la TV?

1h - a 2h y media

ANEXO 2: Cuaderno de cine

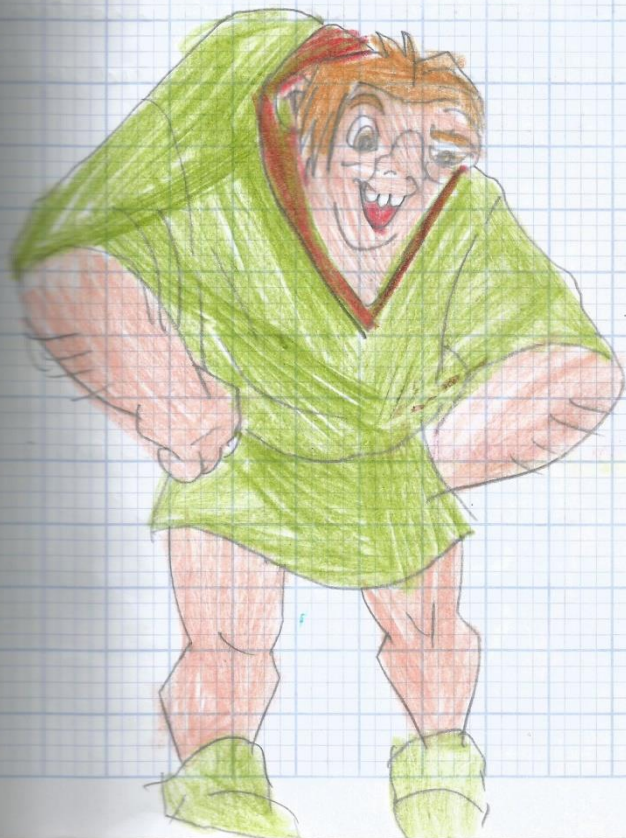


Miércoles, 29-3-17

Resumen: Erase una vez una princesa llamada Blancanieves, cuando se perdió en el bosque Blancanieves, entra en una casa que había como estaba una Blancanieves se puso que si limpiaba la casa le dejarían estar en ella.

Opinion personal: Nosotros hemos hablado que por limpiar no le dejarían quedarse si no por ser amable.

EL JOROBADO DE NOTRE DAME



Jueves, 30-3-17

Resumen: El jorobado fue abandonado de pequeño y el señor que lo acogió lo tiene encerrado en la iglesia. Le llama feo, defame y él se lo cree.

Opinión personal: El aspecto físico no es lo importante. El interior es lo que importa. Todos, somos diferentes, es lo mejor.
"El interior es lo importante"



Sábado, 1-11-17

Resumen Nemo: El padre de Nemo le pregunta a otros padres que había que si aquí era la residencia de los niños y los otros padres decían que los niños no chiste porque era un pez payaso. El padre le dice que vaya a jugar a las esponjas pero él no quiere y se va a jugar con otros peces, esos niños le empiezan a insultar porque era muy raro.

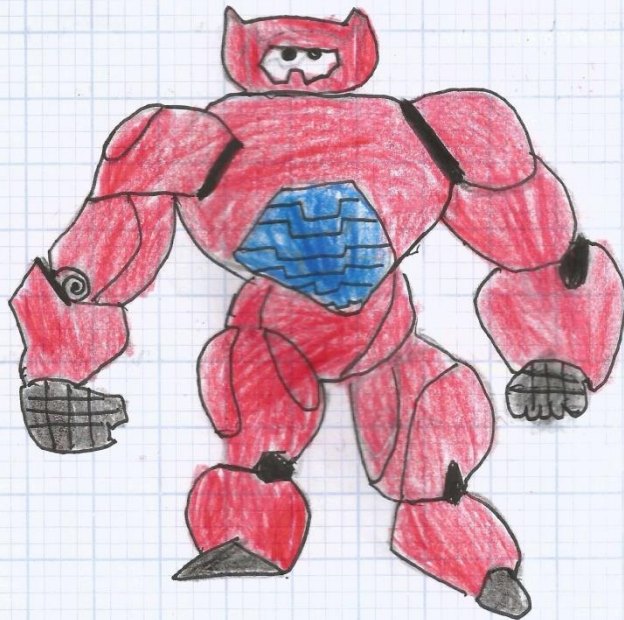
pregunta

Dory: A Nemo se le lleva en bote blanco. Su padre le pregunta a Dory si lo ha visto, le dice que sí y le lleva, dentro de un rato. Dory se para y le dice que no lo vea y el padre de Nemo le dice que la estaba ayudando a encontrar un bote blanco y le guía otra vez se vuelve a parar y le dice quieres

algo.

Opinión personal: Tenemos que ser unidos, ser sus amigos, apoyarlos, defenderlos, estar a su lado y NO reírnos de nadie.

BIG HERO 6



Lunes, 3-4-2017

Resumen: Son dos hermanos, el mayor trabaja en un laboratorio y el pequeño ~~que~~ es un laboratorio de pirotécnicos. Un día su hermano mayor se había olvidado un cosa, por lo que el pequeño usó unas cosas chulísimas.

Opinión personal: Cada uno tiene una cualidad diferente y juntos son más fuertes.



Miércoles 5-4-17

Resumen: El amigo del capitán Garfio estaba saliendo del barco y dijo ¡Buenos días! le agarraron con la cuerda y llegó a la mesa del capitán Garfio y él con su mapa estaba buscando a Peter Pan.

Opinion personal: Que no le tienen que pagarle al señor Smith.

Que no hay que hacer daño a la gente.

Que se le come el brazo un cocodrilo.



Jueves, 6-4-17

Resumen: Estaban los hermanos de Merida comiendo bajo la mesa porque sus padres no les dejaban comer dulces.

La madre de Merida estaba leyendo unas cartas y le dice a su marido ¡Han contestado todos! Y Merida pregunta: ¿Que quiere decir eso papá? Egeus (que era el nombre del padre) le dijo que le habían elegido un marido. Brave dijo: ¡Qué!

Opinión personal: Egeus tiene una pata de palo pero no le hace ser peor, al revés. Además, creemos que tenemos derecho a quien queramos y ser felices.

LA ESPADA MAGICA



Lunes, 10-4-17

Resumen: Una muchacha llamada Kayley que quiere ser un caballero que iba en busca de Excalibur conoce en su camino a Garret un joven ciego, Ayden un halcón y unos dragones. Juntos se enfrentaron al traidor y malhecho Ruber.

Opinión personal: Aunque tengamos algún problema debemos ser fuertes y valientes. Es muy importante tener amor propio.

Entrada dos



Miércoles, 19-4-2017

Resumen: Elynn lucha con los soldados de palacio, y con el caballo del capitán. Pero es Rapunzel quien lo salva.

Opinión personal: Da igual que nos salve una chica porque las chicas pueden ser fuertes, valientes... chicos y chicas son diferentes.

SHREK



Jueves, 20-4-17

Resumen:

Shrek es un ogro y ratos a **Fiona** que es una princesa. Se casan, educados. **Fiona** lucha contra unos ladrones y derrotó a todos. **Fiona** se iba a casar con un príncipe entonces **Shrek** destruye la boda y **Shrek** y **Fiona** se casan y **Fiona** se convierte en un ogro para siempre.

Opinión Personal: No hay que reírse de los demás aun que sean diferentes, lo que importa es el interior. El amor verdadero es para siempre.

ANEXO 3: Pequeñas obras maestras

El niño que no tenía nariz

En un pequeño pueblo de Teruel, nació hace mucho tiempo, un niño que no tenía nariz. Todos los niños del pueblo se reían sin parar. Los años pasaron a todos los niños del pueblo se reían sin parar.

Pasaron los años, a todos los niños que que se burlaban. les creció la nariz de forma gigante, al niño sin nariz le creció un poquito, quedándole una monada de nariz.

El resto de niños tuvieron para siempre una tremenda y fea nariz.

DE APTE!

1

Había una vez un niño que fue a ver una exposición de cuadros en un museo.

En la exposición había una sala con unos cuadros que le gustaron muchísimo.

Le dijeron que el pintor que pinto esos cuadros estaba en el salón de actos explicando su técnica.

Cuando fue al salón de actos se dio cuenta de que el pintor que había pintado esos cuadros no tenía manos y el niño le preguntó: ¿Cómo has pintado esos cuadros? y el pintor le dijo: pues con la boca.

y con los pies. Matias (el nombre de el niño) se quedó asombrado.

Le felicito porque lo habia hecho muy bien.

Se hicieron grandes amigos y el pintor hasta le regaló un cuadro.

Hala

Yocoy
el pince
asi

Ti tulo:

Los campeones de
los juegos
paralímpicos

Hubía una vez un niño que
le gustaba el baloncesto y
se llamaba Juan. Tenía 7 años.



Creció, creció y creció hasta
que llegó a los 18 y cada
vez jugaba mejor al baloncesto.



Y al ir a comprar tuvieron
un accidente de tráfico y
los dos se quedaron marcos.

La madre del brazo y Juan
de la pierna.

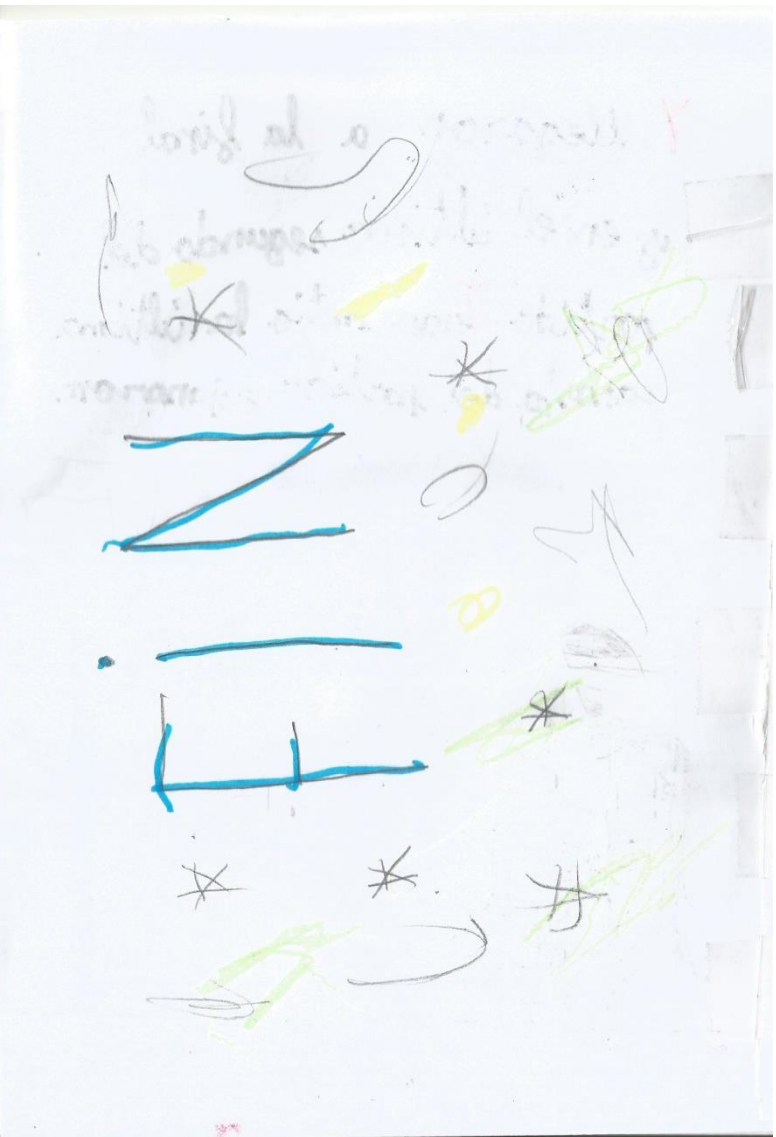


Y aun así siguieron jugando al

baloncesto y se apuntó a los
juegos paralímpicos, este es
su equipo: Se llaman Miguel, Pablo,

Iván, Javier y Jorge.





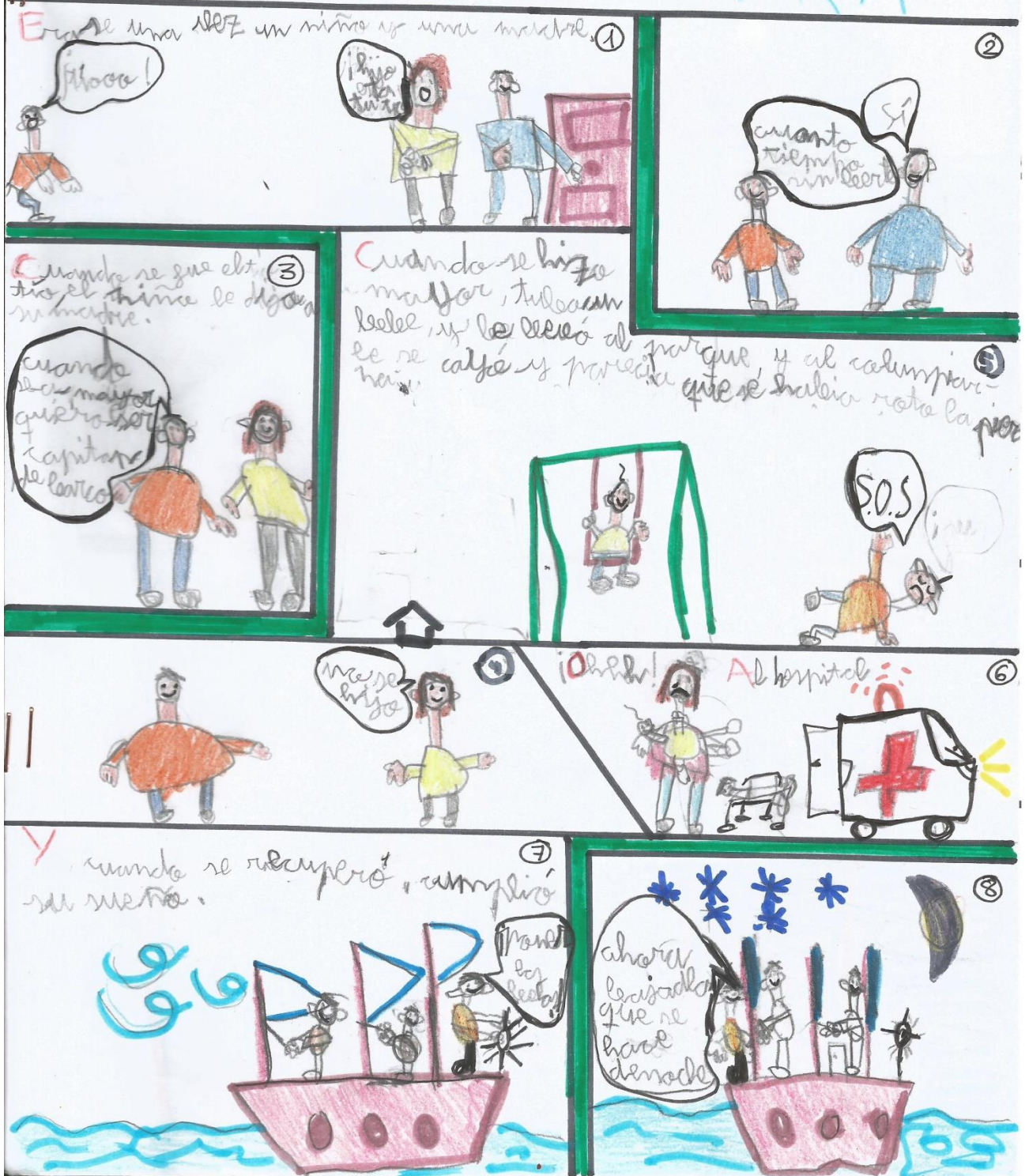
Entonces ganaron
todas las partidas
y con todos los
campeones los metia
Juan.

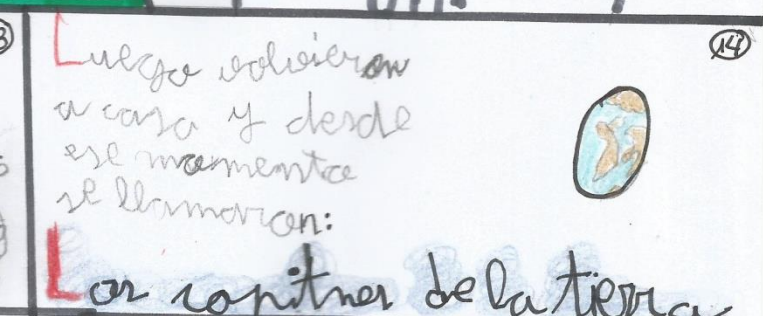
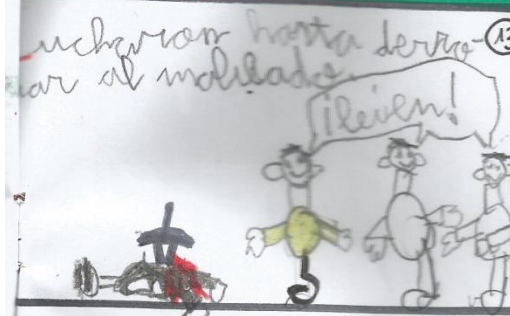
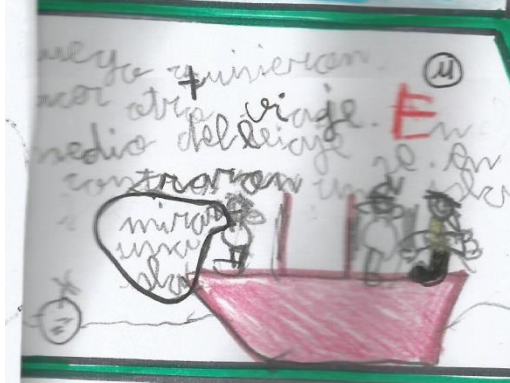
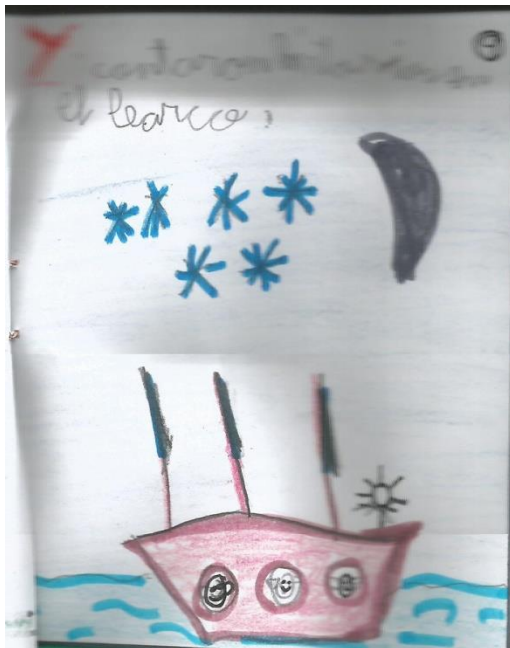


Y llegaron a la final
y en el último segundo del
partido Juan metió la última
canasta del partido y ganaron.



Pedro LOS CAPITANES DE LA TIERRA





FIN

ANEXO 4: El argumento de nuestro corto

Todo
Somos
importantes

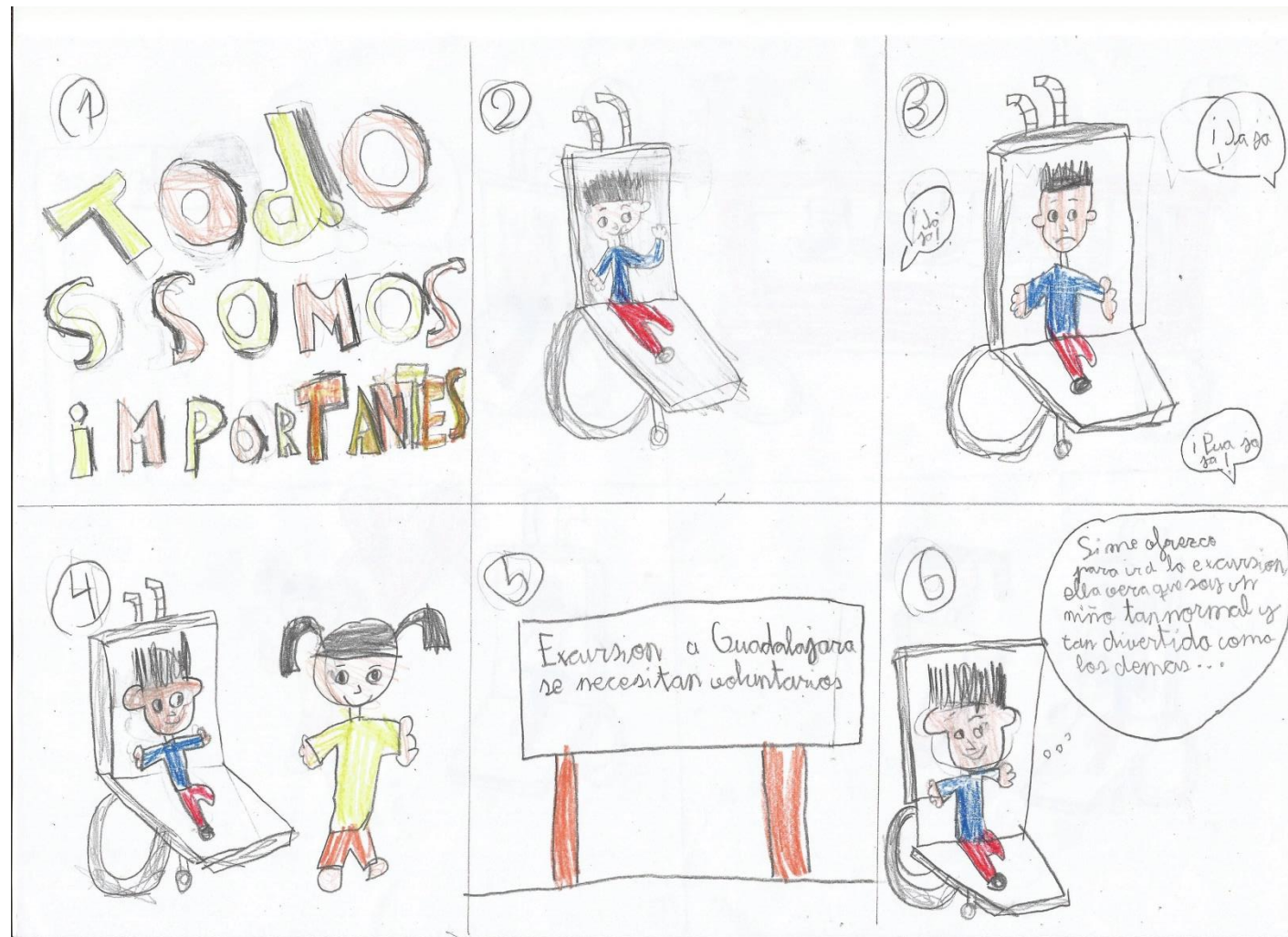
Érase una vez un niño llamado Javier, le faltaba una pierna e iba en silla de ruedas.

A Javier le gustaba una chica llamada Laura, Javier pensó: ¿y si le digo algo se burlara de mí? O... ¿querra ser mi amiga?

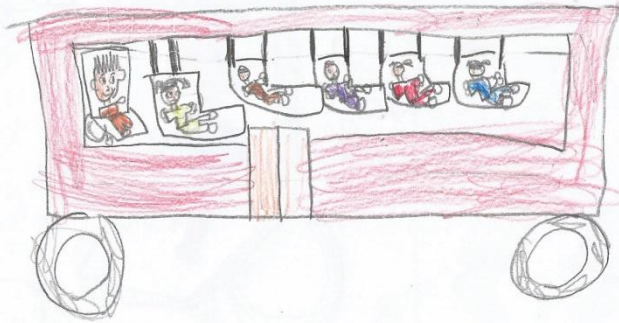
En el colegio colgaron carteles por todo el recreo y decía "excursion a Guadalajara se necesitan voluntarios" y como a Laura le gustaba tanto las excursiones se apuntó y Javier pensó así... ¿me apunto a la excursión?

En el viaje se conocieron, hablaron y hasta jugaron juntos. Javier le enseñó a Laura que era muy valiente como ella y se hicieron tan amigos que hasta algunos dirían que surgió el amor.

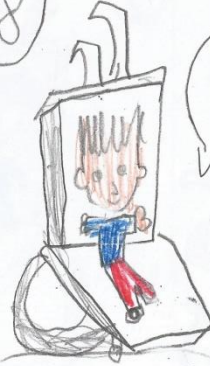
ANEXO 5: Storyboard



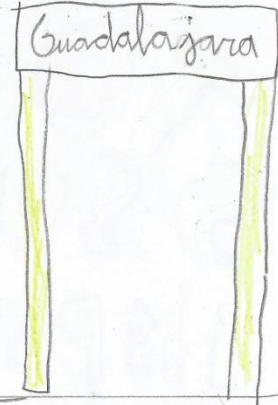
7



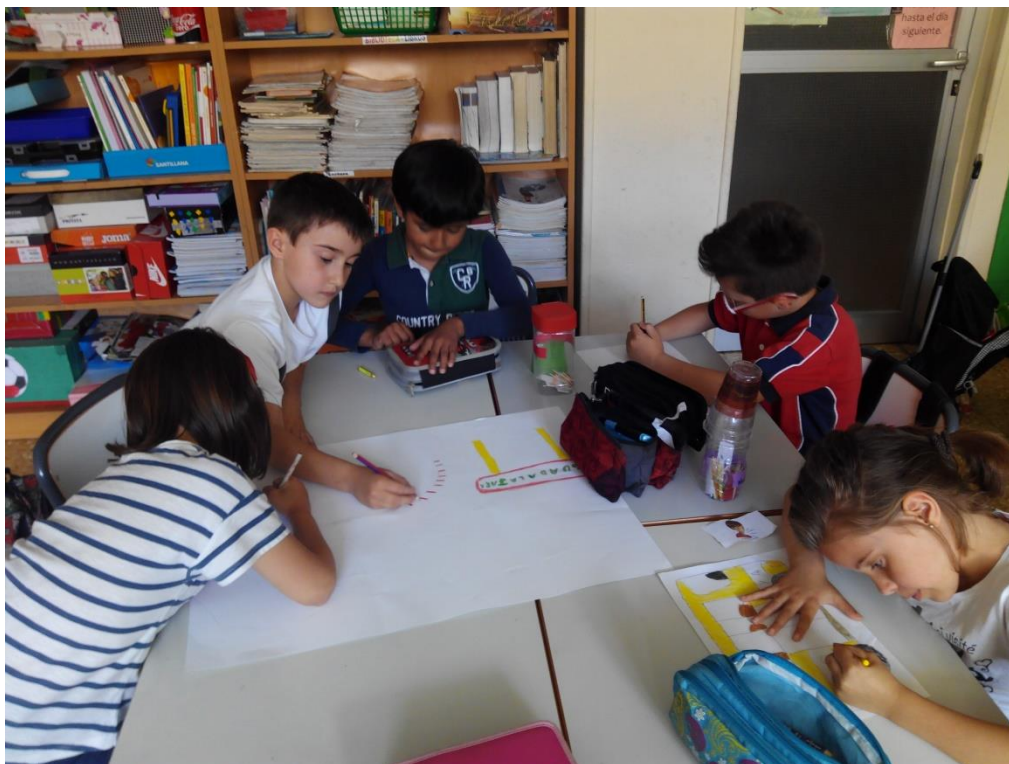
8



Wau



ANEXO 6: Los pequeños creadores









ANEXO 7: Un adelanto de la película





ANEXO 8: Cómics

